●平成12年5月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第5号 通巻11号

発売1カ月前総特集!! ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

Monthly ファミ通64+(プラス) [2000.05 3/21発売号]

ファミ通64+(ロクヨンプラス)



2000.05
28ページ付録付き特別定価 550円

任天堂全面協力



新作紹介 実況パワフルプロ野球2000 パワプロクンポケット2





速報 スターオーシャンGB／ぞくぞくヒーローズ
真・女神転生デビルチルドレン『黒の書』／『赤の書』



連載 ポケモン金・銀64+放送局 使えるコンボ技を大紹介

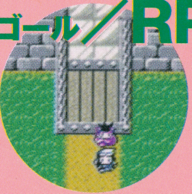





連載特集 ゲームの系譜 第2回目は、RPGゲームの変遷をたどる




徹底解析 星のカービィ64／糸井重里のバス釣りNo.1 決定版!
ワリオランド3 不思議なオルゴール／RPGツクールGB

別冊付録 『カードヒーロー+』
第5話までのストーリー攻略とカードの詳細解説!



Nintendo
NINTENDO64
糸井重里の
バス釣りNo.1®
決定版!
2000年3月31日(金)発売
メーカー希望小売価格6,800円(税別)
振動パック・つりコン64対応



Nintendo
GAME BOY COLOR ONLY
ゲームボーイカラー専用
GAME BOY COLOR
COLOR 専用
本品は「ゲームボーイカラー専用」です。「ゲームボーイカラー以外の本体」及び「スーパーゲームボーイ」「スーパーゲームボーイ2」では使用できません。
ワリオランド
WARIO LAND® 3
♪不思議なオルゴ〜ル♪
この面白さ、衝撃的!
新リアクション追加!
「ワリオランド2」に引き続き不死身
ワリオがどんどんパワーアップ!
行けるコースがどんどん増える!
マップに昼夜がある!
このソフトは新作です!
なお、「スーパーマリオランド3 ワリオランド」(1994年1月より発売中)が、2000年3月1日よりニンテンドウパワー(ゲーム書き換えサービス)に登場!お近くのローソン・ロッピーへ!
2000年3月21日(火)発売予定
メーカー希望小売価格 3,800円(税別)
アクションゲーム 1人用
◇ワリオのおしゃれシール入り
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。©2000 Nintendo


Nintendo®
NINTENDO64
おまたせ！カービィ、ロクヨンに登場!!
星のカービィ®64
2つの能力をあわせたら、なんと新能力ができちゃった。名づけて「コピー能力ミックス」！
すって、はいて、コピーして、カンタンそうさはそのままに、楽しさドーンとパワーアップ!!
立体感あふれるゲーム画面！
コピー能力ミックスはなんと全28種類も！
かわいいカービィにいっぱい会えるね。
みんなで対戦！ミニゲームつき！
3月24日(金)発売予定
メーカー希望小売価格6,800円(税別)
アクション　1〜4人用
振動パック対応　バックアップ機能つき
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
©2000 HAL Laboratory,Inc. / Nintendo
NINTENDO64®
と NINTENDO64 および 振動パックは任天堂の商標です。


今はここまで
言われてるん
http://www.famitsu.com/
「楽しいこと」「新しいこと」をキーワードに、最新情報を速攻ゲット!
みんなの気になることを徹底的に追いかけるメディア、
「ファミ通ドットコム」が、ついに本格スタートするヨ。
世界を楽しむためのNewツールが、いよいよそのベールを脱ぐワケだ。
もちろん、みんなが待ってた新サービスも続々はじまるぞ。
さあ、キミの持ってるマシンから今すぐアクセスしよう。
ぞくぞく登場!ゾクゾク感激!魅力たっぷりのコンテンツにご注目!
ニュース
最新TVゲームやハイテクグッズの最新ニュース、話題のスポット情報まで、「楽しい」ニュースをいつでも満載。誰よりも早く最新情報をインターネットでいつでもチェック。
特集記事
気になるトピックスをより深く、楽しく追求。最新ゲーム機、イベント情報を音声、映像を駆使ししてどこよりも詳しく掲載します。読者プレゼント企画にもご期待ください。
メールニュース
最新情報を速攻メールでゲット。新製品、イベント等、最新ニュースをダイレクトにお届けします。メールニュースでしか読めない情報も満載して、新鮮情報を毎日発信。
※サービスメニューは開発中のものです。●ニュースの配信は土日祝祭日および休刊日を除きます。●「ファミ通ドットコム」を利用するにはインターネットに接続可能な機器および通信環境が必要です。情報料はサービスにより異なります。
"PS","PS2"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

NINTENDO64

楽しさ百発百中!

CHUN SOFT

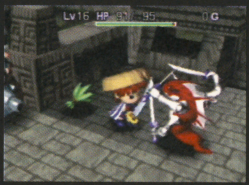
史上最大のシレン。

(自社比)

あれから5年、不思議のダンジョン新境地。

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来!シレン城!







今春発売予定

CONTENTS

ファミ通64+

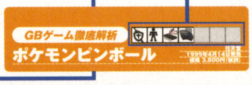
アスキー
2000年3月21日発売
特別定価 550円(税込み)

PRESENT seeP.113 このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

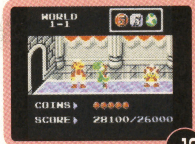
アイコンの見方



ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。

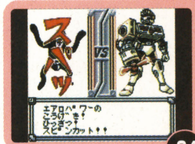


※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。

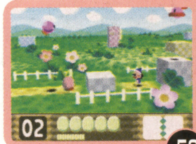

P12

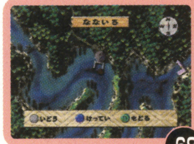

P14


P24


P34

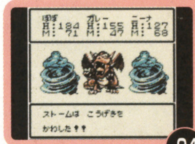

P36


P58


P68


P80


P88


P94



PRESENT seeP.113

ファミ通64+5月号

COVER

キャラクターデザイン/松下進
イラストレーション製作/前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ/川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン/村田順一

表紙クイズ "カービィを探せ!"
表紙のたくさんのカービィの中に、ひとりだけほかのカービィと違っているものがいます。そのカービィは「下から何段目」の「右から何番目」でしょうか? 探し出して官製はがきでお送りください。5名の方に「秘密のプレゼント」を差し上げます。詳しい応募方法は、113ページをごらんください。

発行所 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5351-8111(大代表)
発行/株式会社アスキー

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

64+ MONTHLY DATA

2000.05

売り上げ TOP10

●集計期間● 2000年1月31日～2000年2月27日

1 (→1) ポケットモンスター 金・銀

273,775本 累計5,049,292本

任天堂
1999年11月21日
各3,800円

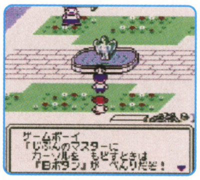


なつき具合が上がらない人は、カントーのマサラタウンのグリーンの家へ行こう。おねえさんが、毎日午後3時から4時までのあいだに1匹だけ毛づくろいをしてくれる。

2 (↗-) NEW トレード&バトル カードヒーロー

69,481本 累計69,481本

任天堂
2000年2月21日
3,800円

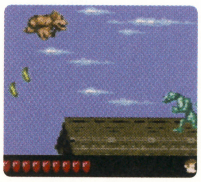


ただゲームを進めるだけで、楽しく、簡単に『カードヒーロー』のルールを覚えることができるぞ。トレーディングカードゲーム初心者にも安心のシステムなのだ。

3 (↗4) ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング

60,292本 累計109,215本

任天堂
2000年1月28日
3,800円



ゲームデータのセーブを行う"リンクリーの隠れ家"や役立つ情報を教えてくれる"クマさんのお店"など、ディンキーたちを助けてくれる味方も登場するぞ。

4 (↘3) ドンキーコング64

39,648本 累計661,921本

任天堂
1999年12月10日
7,800円



最大4人同時プレイが可能なコングバトル。生き残りをかけて戦う"サバイバル"や、みんなでコインを奪い合う"コインキャッチ"で友だちと盛り上がろう。

5 (↘2) マリオパーティ2

35,029本 累計609,683本

任天堂
1999年12月17日
5,800円



ゲーム中にアイテムが使えるようになった『マリオパーティ2』。役立つアイテム以外に、プレイヤーの邪魔をするクッパを呼び出すものもあるので、気を付けよう！

※売り上げTOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。左から今月の順位、先月の順位、タイトル、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。累計販売本数の色は、緑が10万本以上、オレンジが50万本以上、赤が100万本以上を表しています。

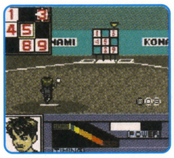
6 ↗-

筋肉番付GB〜挑戦者は君だ!〜

コナミ 1999年11月25日 4,500円

23,469本

累計81,367本



7 →7

カスタムロボ

任天堂 1999年12月8日 6,800円

17,450本

累計170,347本



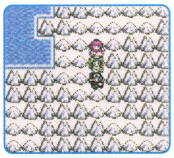
8 →8

ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II

エニックス 1999年9月23日 4,900円

17,450本

累計630,886本



9 ↘6

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

任天堂 1999年1月21日 5,800円

16,494本

累計1,389,809本



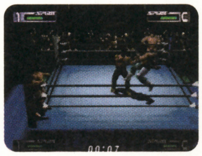
10 ↗-

バーチャル・プロレス2 〜王道継承〜

アスミック・エンタテインメント 2000年1月28日 6,980円

15,897本

累計34,888本

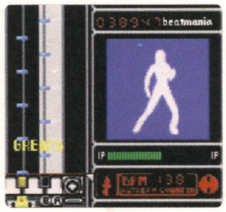


読者が選ぶNP書き換え希望ソフト TOP10

1. ポケットモンスター(金・銀) ・・・13.7%
2. ポケットモンスター(赤・緑・青・ピカチュウ) ・・・13.2%
3. ドラゴンクエストIII そして伝説へ… ・・・12.9%
4. 風来のシレンGB〜月影村の怪物〜 ・・・11.4%
5. ドラゴンクエストIV 導かれし者たち ・・・11.2%
6. ドラゴンクエストV 天空の花嫁 ・・・10.0%
7. ゼルダの伝説 神々のトライフォース ・・・・8.0%
8. ドラゴンクエストVI 幻の大地 ・・・・6.6%
9. 不思議のダンジョン2 風来のシレン ・・・・6.3%
10. ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II ・・・6.0%

●集計期間● 2000年1月22日〜2月25日

今月のピックアップ ビートマニアGB



コナミ 1999年3月11日 4,300円

アーケード版とプレステ版の10曲に加え、完全オリジナル曲10曲を収録。GBカラー対応なので、美しいグラフィックも見事に再現されているのだ。また、通信ケーブルを使ったversusモードでは、GREATを連発して相手の邪魔をするhiddenという新システムも採用されている。いつでもどこでも手軽にプレイできるので、通勤通学途中などにオススメだよ。

読者が選ぶ期待の新作 TOP10

1. ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64) ・・・24.3%
2. スーパーマリオRPG2(N64) ・・・11.9%
3. バイオハザード0(N64) ・・・・10.9%
4. MOTHER3 豚王の最期(N64) ・・・10.4%
5. 星のカービィ64(N64) ・・・・10.1%
6. 実況パワフルプロ野球2000(N64) ・・・9.0%
7. 不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来!シレン城!〜(N64) ・・・8.5%
8. ゼルダの伝説 ふしぎな木の実〜力の章〜(GB) ・・・・6.8%
9. パワプロクンポケット2(GB) ・・・4.6%
10. ファイアーエムブレム64(N64) ・・・3.7%

●集計期間● 2000年1月22日〜2月25日

歴代販売本数 TOP10

1. ポケットモンスター金・銀(GB) ・・・任天堂
2. ポケットモンスター ピカチュウ(GB) ・・・任天堂
3. ドラゴンクエストモンスターズ〜テリーのワンダーランド〜(GB) ・・・エニックス
4. 遊戯王 デュエルモンスターズ(GB) ・・・コナミ
5. ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ(N64) ・・・任天堂
6. ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64) ・・・任天堂
7. 遊戯王 デュエルモンスターズII〜闇界決闘記〜(GB) ・・・コナミ
8. ポケットモンスター赤・緑・青(GB) ・・・任天堂
9. ポケモンカードGB(GB) ・・・任天堂
10. ポケモンピンボール(GB) ・・・任天堂

●集計期間● 1997年12月28日〜2000年2月27日

NP書き換え TOP10

1. ファイアーエムブレム トラキア776 ・・・任天堂
2. ピクロスNP Vol.6 ・・・・任天堂
3. スーパーマリオコレクション ・・・任天堂
4. スーパーマリオワールド ・・・任天堂
5. ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 ・・・任天堂
6. トルネコの大冒険 不思議のダンジョン ・・・チュンソフト
7. MOTHER2 ギーグの逆襲 ・・・・任天堂
8. 牧場物語 ・・・・・・・・ビクターインタラクティブソフトウェア
9. ファイアーエムブレム 紋章の謎 ・・・任天堂
10. ドカポン3・2・1〜嵐を呼ぶ友情〜 ・・・アスミック

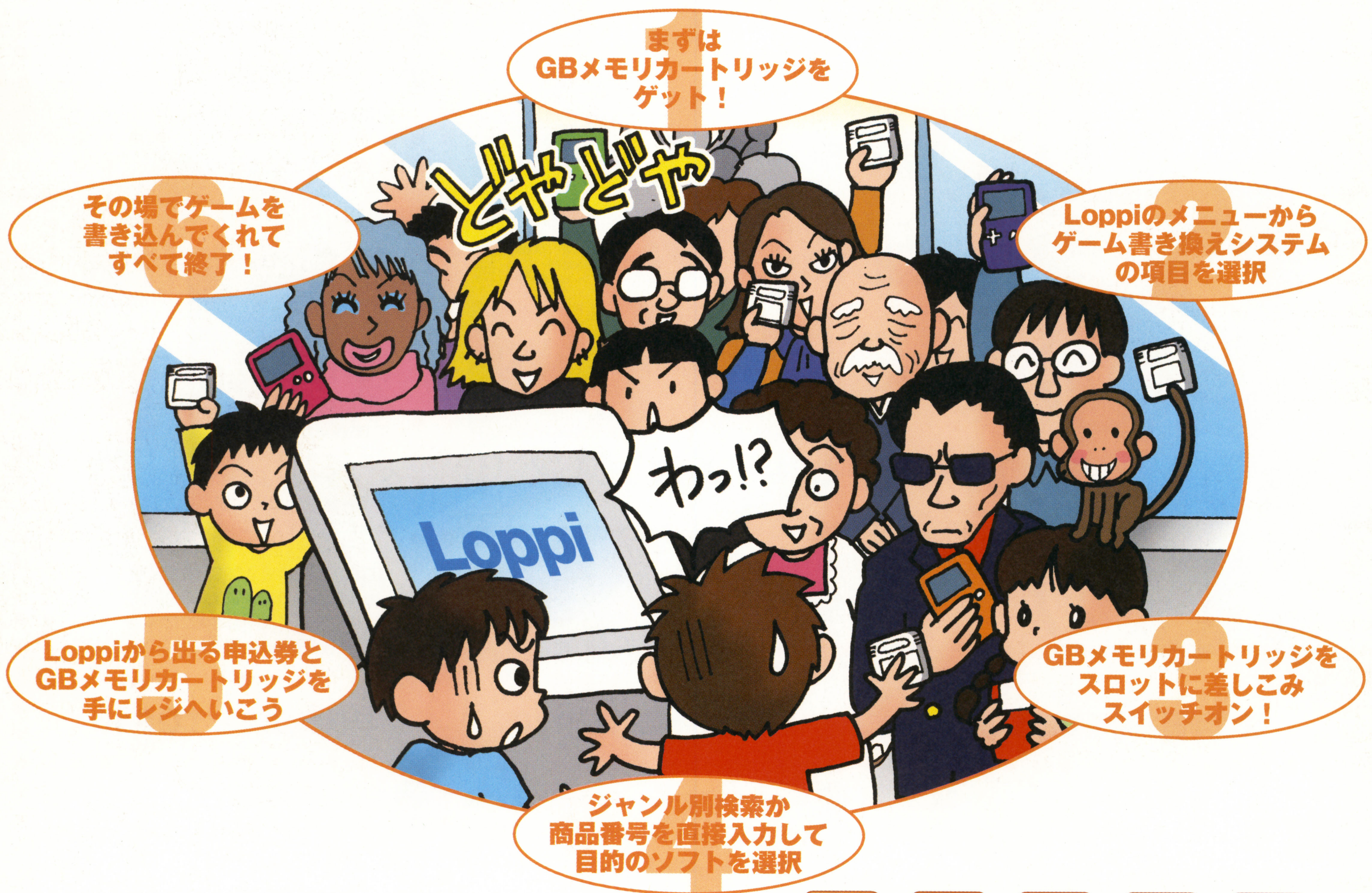
●ニンテンドウホームページより2月分

※読者が選ぶNP書き換えTOP10と期待の新作TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は全解答数を100%としたときの割合で表しています。
※歴代販売本数TOP10は、ファミ通NP編集部が独自に作成したものです。

GB ゲームボーイ はじめました!

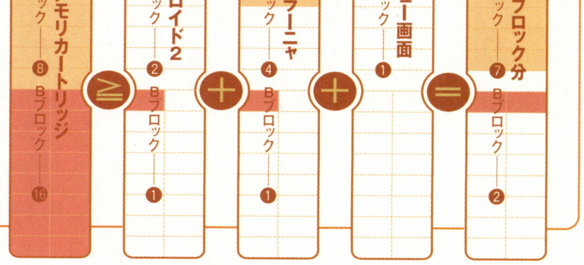
台湾大震災の影響でスタートが遅れていた、ニンテンドウパワーのゲームボーイ用ソフトの書き換えサービスが、3月1日から全国のローソンで一斉にはじまった。ゲームショップではお目にかかれない過去の名作ソフトや、書き換えサービス用に作られた新作ソフトの数々が、「エ～!?」っていうくらい安い価格で手に入るこのサービス。スーパーファミコンの書き換えを利用したことのある人なら要領はつかめていると思うけど、不覚にもニンテンドウパワーを知らなかったというアナタのために、64+編集部がその全貌をおさらいする。いまからでも遅くはない。この記事を読んだら、近所のローソンまでダッシュ！ ゲームボーイ、もう、はじまってますよ～！

書き換えの手順はこんな感じ



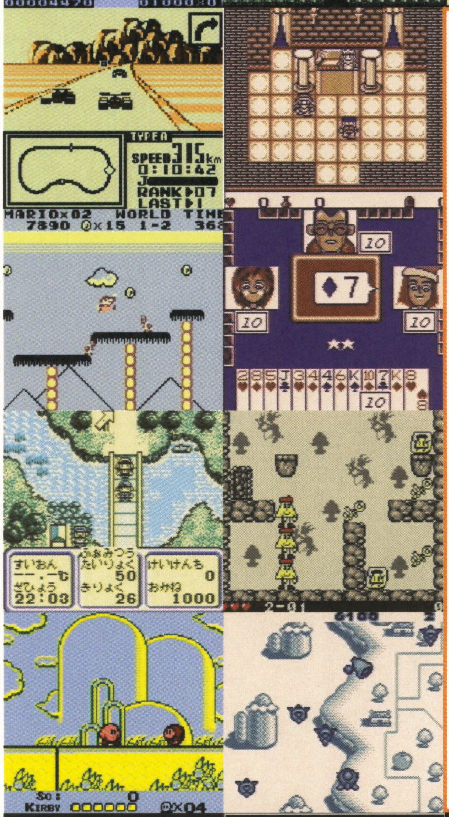
Fブロック と Bブロック の 謎を解明する！

『GBメモリカートリッジ』に書き込むことができるソフトは、Fブロックが8でBブロックが16まで。本誌54ページのリストに掲載された、各ソフトのブロック数をにらみながら、何本入るか足し算すればいい。このときに注意しなくちゃいけないのが、FかBのどちらか一方でもブロック数をオーバーしてしまうと書きこめないことと、複数のソフトを書きこんだ場合は、メニュー画面としてFブロックを1使ってしまうこと。『メトロイド2』と『モグラーニャ』の組み合わせを例にあげると、右の図に示したようなイメージになる。





GBの書き換えは全81タイトル（2000年4月1日現在）





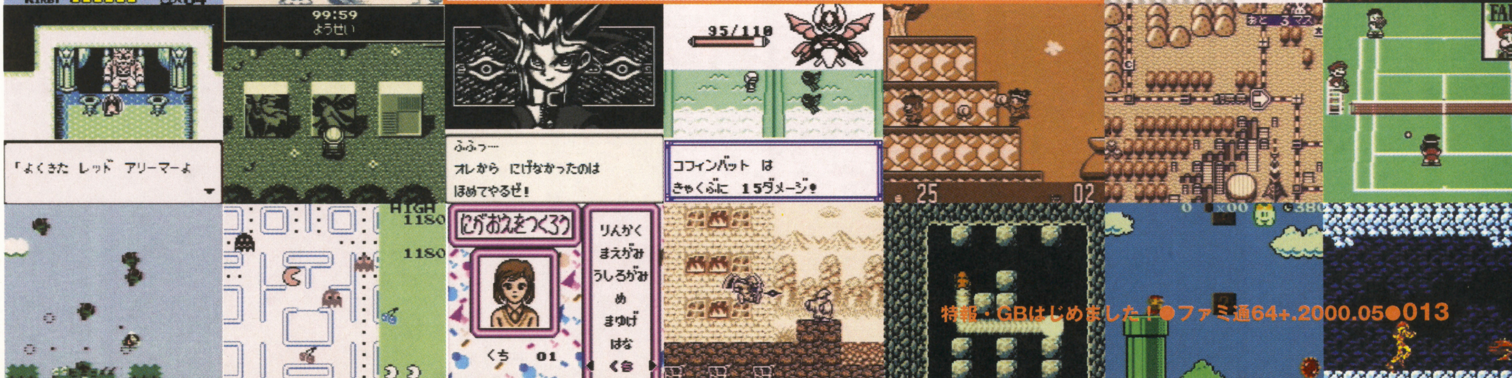
昨年の秋にGB用ソフトの書き換えがアナウンスされたときには、当初予定の11月1日にラインアップされたソフトは合計21タイトル。それが今年の3月1日にスタートした時点で76タイトル、さらに4月1日には6タイトルが加わり、なんと81タイトルものソフトの書き換えが可能になった。サービスの遅れを取り戻すかのような、この怒濤のソフト攻勢には、ユーザーであるボクらは唖然とするばかりだね。

新作ソフトを追い求めることも大切だけど、ときには過去の名作とされるソフトにも触れてみよう。10年以上にわたって、現役の携帯ゲーム機として遊ばれつづけてきたGBだけに、ソフトのおもしろさは折り紙つきだ。過去のソフトに、現在の新作ソフトの原点を見る、なんて体験ができるかもしれない。

もちろん、GBの書き換えサービスは、過去の資産だけで行われるものではない。昨年からアナウンスされていた新作ソフト『スーパーマリオブラザーズDX』が、3月1日から、いよいよ書き換えをはじめている。パッケージ版の発売予定はなく、ニンテンドウパワーでのみ販売されるという新作ソフトも、これからは増えていくハズだ。

はじめに2,500円を支払って『GBメモリカートリッジ』を購入すれば、旧作なら800円～1,000円、新作でも1,000円～2,000円程度の金額でソフトの書き換えができるこのサービス。FブロックやBブロックと呼ばれる、ゲームのプログラム本体や途中のデータを記録するメモリーの容量に注意すれば、最大で7タイトルものソフトを1本のカートリッジに書きこむことも可能なのだ。

エンディングを迎えたり、飽きがきたソフトは即座に書き換え。いつでもキミのゲームライフは、新鮮な驚きに包まれるってわけだね。さあ、まずはどのソフトから書き換えてみる？





4月27日!
発売カウントダウン特集

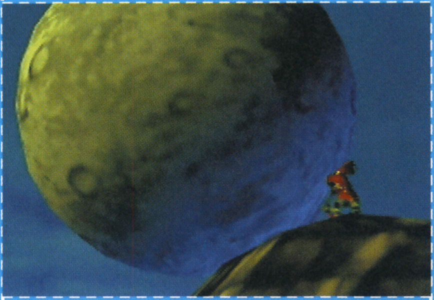
全世界で700万人を震撼させた、『時のオカリナ』から1年と3ヵ月。お待たせしました! ついに、ついに、リンクがあと1ヵ月で帰ってくる! そこで今回は、『ムジュラの仮面』のこれまでに公開された情報、いまだ謎のままのアレコレを10ページにわたって完全紹介しよう。これで、リンクといっしょに冒険に旅立つ準備は、バッチリだね!

メーカー／任天堂
価格／5800円
(メモリー拡張パック同梱は7800円)
ジャンル／アクションRPG
1Mフラッシュ ROM
振動パック対応
メモリー拡張パック専用

奪われしエポナを追って、迷いこんだ奇妙な世界！！

まず紹介するのは、今回の冒険のきっかけと、公開されている序盤のストーリーだ。リンクの旅の目的、さらに、宿敵がここで明かされる。重要な画面ばかりだから、見逃さないで！

月が……落ちてくる？！



⬆日増しに巨大になる、月を見るスタルキッド。彼こそが元凶なのか、それとも逆に、この世界を救おうとしているのか。その真意は、いずこに。



⬆黒い妖精と、ムジュラの仮面をかぶった、スタルキッド。今回の騒動のきっかけであり、最後に待ち受けるボスキャラクター（？）。仮面の奥の瞳は、何を想い、何を見る？

残された時間はわずか3日



⬆時計塔を中心に、さまざまな人々が暮らす町に、陽が昇る。平和な朝。しかし、破滅へのカウントダウンは確実に刻まれているのだ。

⬇いっしょに冒険する白い妖精と、前作より、チョットだけりりしくなった子供リンク。盾のデザインも、少しだけ変わったこと、気付いた？



●ストーリー

宿敵ガノンドロフを倒し、リンクがハイラルに平和を取り戻してから数ヵ月後。ある日リンクは、深い森の中で、まがまがしいお面をかぶったスタルキッドと出会い、愛馬エポナを奪われてしまう。それを追っているうちにリンクが迷い込んだ世界。それは、どこかで見たような、けれどどこかが違う、奇妙なパラレルワールドだった。だけど、ひとつだけ確かなことは、空に巨大な月があり、それがあと3日で落ちてくるということ。世界は72時間後、破滅する……。

時あたかも、人々は、"刻（とき）のカーニバル（刻の女王への感謝祭）"の準備に追われていた。胸に不安を抱えながら……。

"あの、奇妙なお面のスタルキッドを見つければ、解決の糸口が見つかるかもしれない"。

リンクは、月の落下を阻止するため、そして元の世界へ戻るため、新たな冒険の旅に出るのだった。

謎？！ 刻（とき）のカーニバル？

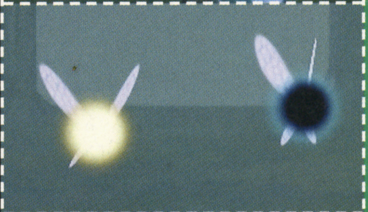
カーニバルが近いこの時期、にぎわっているはずの町は、人影もまばら。それは、「3日後に月が災いをもたらす」というお告げのせいらしい。でも、その感謝祭って、何？　刻の女神って、誰？　お告げをしたのは……占い師でもいるのかな？　どこかで見たような奇妙な世界は、それでもやはり、元の世界とは確実に違う、らしいぞ。





OPEN ACT : 01 >>

深い森をエポナと進むリンク。それを見つめる、ふたつの影。



OPEN ACT : 02 >>

彼らは、姉弟の妖精。気の強い姉といたずら好きの弟だった。



OPEN ACT : 03 >>

妖精たちはスタルキッドと、行動をともにしていたのだ。



OPEN ACT : 04 >>

一瞬の隙をついて、エポナが奪われた！　どうする、リンク！



OPEN ACT : 05 >>

さらに、スタルキッドによってデクナッツの姿に変身させられる。



OPEN ACT : 06 >>

弟とはぐれた妖精の姉が、リンクといっしょに冒険をすることに。



OPEN ACT : 07 >>

お面屋と出会ったリンク。お面をスタルキッドに盗まれたらしい。



OPEN ACT : 08 >>

ふたりは、いっしょにスタルキッドを捜すことに。信用していい？

3つの仮面をかぶり、3つの世界を駆け抜けろ！

今回の謎解きの鍵となるのが、お面システム。“デクナッツ”、“ゾーラ”、“ゴロン”、それぞれ別の特殊能力が身につくお面をかぶり、各々に対応した国へと冒険の旅に出かけよう。

デクナッツ族 最初に訪れるのは王様の国!?



↑いきなりスタルキッドによりデクナッツにされ、とまどいながら花を見つめるリンク。まずは、元の姿にもどる方法を調べなくては……。

いちばん初めに変身できる、というより無理矢理変身させられてしまうのが、このデクナッツリンク。変身してしまうと、その国では違和感なく過ごせるようだ。

デクナッツ族の国は、王様やそれを取り巻くけらいがいるらしい。そういえば、前作ではゴロン族は“ダルニア”、ゾーラ族は“キングゾーラ”がいたけれど、デクナッツにはそういうの、いなかったものね。



↙デクナッツ族の王様と姫、その家来たち。左端で、偉そうにしているのは、大臣かな？　複雑な人間(？)関係が見られそうだね。

●姫様は行方不明？

デクナッツ族の国へ来てみれば、王様はなんだかご機嫌斜め。大切な姫が行方不明らしい。前作でのゾーラ族のルト姫イベントを思い出すよね。……やっぱり、捜索を頼まれるのでしょうか？

あ、怪しくないよ



↑デクナッツの門番ふたりに、服装チェック(？)されてます。でも、お面をかぶっていれば、仲間だと判断されるみたい。……入れるかな？

→

プンプン怒ってます



↑激怒している王様。「なきもの」って、まだ死んだと決まったワケではないでしょうに。それに「かわいい」かどうかは、主観の問題だからなぁ……。

→

大臣、かな？



↑「……それを冷静にさせるのが、大臣の仕事でしょう？」とツッコむのは置いといて、姫様捜しに協力することになる……のかな、やっぱり。

●助けたサルは敵？ 味方？

信じる者は……



↑柱にしばりつけられた、サル。悪さをしてデクナッツに捕まっていたところを、リンクに助けられるらしい。いったい何をしでかしたのかな？

→

約束は守るが吉！



↑サルとの約束を守り、感謝されているリンク。デクナッツが側にいるってことは、許してもらえたようだ。恩返しはあるのかな？



←デクナッツの国で出会うサル。白い体毛のせいか何歳かよくわからないが、口調から考えるとまだ子供のようだ。いたずら好きな感じ、するよね。

●Action!

デクナッツリンクには、子供リンクとは違うアクションが身につくらしい。ここで、5つのアクションを大紹介！ ほかにもあるのかな？

飛ぶ



⬆花を手にフワフワと空中浮遊。遠くへ行くならコレかな？

ジャンプ



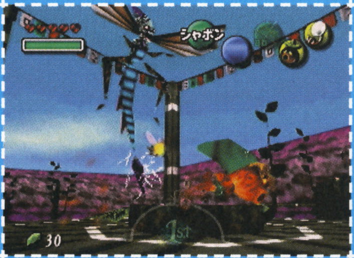
⬆細かく連続ジャンプ！ 身が軽いっていうのは、いいね。

もぐる



⬆デク花の上でAボタンを押してもぐる。そのあとどうなる？

シャボン



⬆口から泡を吐き出して、攻撃する。デクの実じゃないの？

回転アタック



⬆周囲の敵をなぎ払う！ 前作の回転斬りのような攻撃かな？

●Mini Game!

ゼルダと言えば、ミニゲーム。前作でも、本編そっちのけでやりこんだ人も多いはず。デクナッツの国では、ルピー拾いが遊べるのかな？

デクナッツの遊技場？



⬅遊ぶっピ、遊ぶっピ！ ルピーを支払って、挑戦するッピ！

⬇

ルピーをゲットだぜッ！



⬅フワフワとルピー集め。制限時間は何秒かな？

●Music!

今作のもうひとつの目玉が、それぞれに変身したときにできる楽器の演奏だ。前作のオカリナのように、イベントにも関係するのかな？

響けラッパよ高らかに！

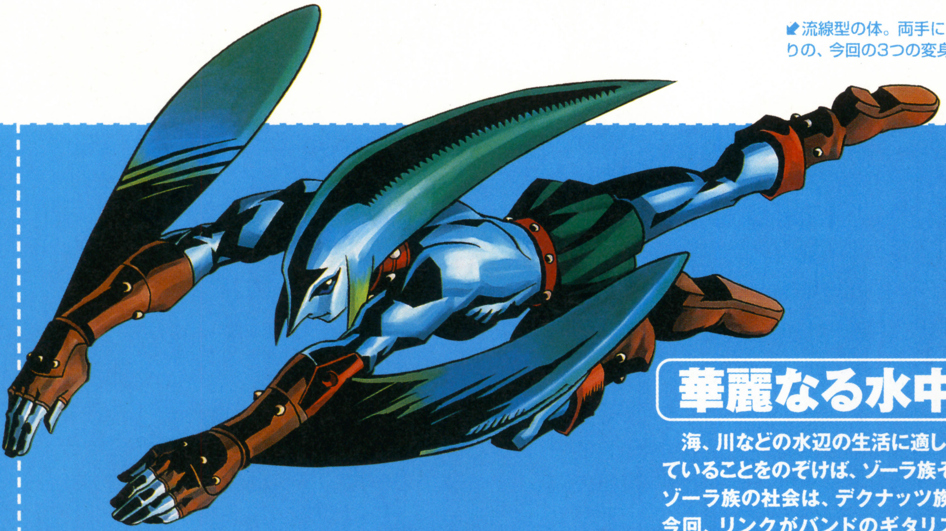


⬅デクナッツリンクは、ラッパを吹き鳴らすぞ！

謎?! 妖精の姉は親切？

『時のオカリナ』では、"つぎ何をしてよいかわからない！"というプレイヤーを助けてくれた、かしこい妖精ナビィがいたよね？ 今作でも、いきなりデクナッツに変身してとまどうリンクを、白い妖精が助けてくれるらしい。でも、ナビィに比べるとかなりキッツイ性格の様子。弟と再会するため仕方なく協力してる、って感じかな？





流線型の体。両手についたヒレ。スマート、という言葉がぴったりの、今回の3つの変身の中で、もっともビジュアル系のリンクだ。

ゾーラ族
華麗なる水中のバンド野郎！

海、川などの水辺の生活に適した体型の、ゾーラ族のリンク。靴を履いていることをのぞけば、ゾーラ族そのものと言って、差し支えないほどだ。ゾーラ族の社会は、デクナッツ族ほど明らかにされていない。しかし、今回、リンクがバンドのギタリストとして活躍することが明らかに！ いったいどんな曲を演奏するんだろう？ 楽しみだね。

●ゾーラの青年の遺志

海岸で、リンクはひんしのゾーラ族の青年を見つける。彼は、最後の力をふりしぼって、リンクにあるメッセージを託すのだった。物語の鍵となる出会いなのかな？

足どり力なく



海岸を、トボトボと歩くゾーラ族の青年。けがをしているのか、病気なのか。何が彼におこったんだろう？ 心配そうに、白い妖精が近づく。

最後の言葉はリンクに



力なく倒れ、息を引き取る。そのとき、リンクが通りかかるらしい。この出会いをきっかけに、リンクはゾーラ族の住む場所へ行くのだろうか？

●Action!

ゾーラリンクの最大のアクションは、水中でこそ最大限に発揮される。水を得た魚とはまさにこのことだ。しかし、陸でのアクションもすごいぞ！

泳ぐ



もぐる、泳ぐ、というふたつのアクションがあるらしい。

走る



海底を軽快に走る。「うく」と、泳いだりもぐったりできる？

アタック



これも海底。水棲タイプの食人花デクババを攻撃！

カンフー



両手のヒレを振り回して、華麗にカンフーアクションだ！

キック！

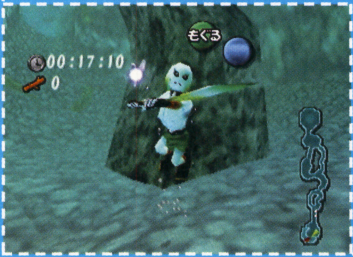


ハイキック！ カッコイイ。陸上でも大活躍だね。

昨年の夏、開催された、任天堂スペースワールドで、『外伝』というタイトルだった今作に触れた人なら、ご存じのとおり、ゾーラリンクは、泳ぎながら水の上を跳ねることができた。まるで飛び魚のように！ さらに、両手のヒレは、陸上でまるでブーメランのように投げることができたのだ。製品版で、ぜひ体験してみようね。

●Mini Game!

枝を拾おう！



⬅スイスイ泳いで、時間内に枝を集めるのかな？

ゾーラリンクでできるミニゲームは、やはり水中の物。ここで紹介したほかに、左下のActionの"泳ぐ"の写真の浮き輪もくぐれそうだ。

⬇ゾーラバンド勢揃い。右から、キーボード、ギター、ヴォーカル、ドラム、ベース。左端はつえをもったマネージャーかな？



●Music!

ゾーラに変身したリンクは、魚の形のギターを弾く。しかし、ほかのふたりとは違い、ただ演奏するだけじゃない。ゾーラ族とのイベントに深く関わっているのだ。なんと彼は、バンドのメンバーとしてライブのステージに立つらしい。いっしょにセッションする、なんてイベントもあるのかな？ 期待しちゃうよね。

うなれギターよエレキのしらべ！



⬆魚の骨のようなギターを華麗に弾きこなすゾーラリンク。後ろにいるのは、ビーバーらしい。観客？

ライブは近い？



⬅リハーサルが近いのは、ライブがもうすぐだから？

フグのドラムだ



⬅楽屋でドラマーと。バンドは現在大ブレイク中らしい。

乗ってる貝？



⬅二枚貝のステージ？ 右はスピーカーらしい。

ツーショット



⬅ヴォーカルの彼女とふたりきり。悩みがあるらしい。

謎？！ 仮面には想いが宿る

仮面をかぶると、まえの持ち主の思いを受けつぎ、その能力をも発揮できるようになるらしい。ここで、ゾーラバンドのギタリストの脚に注目！ リンクと同じギターを弾いているが、リンクではない。つまり、リンクは彼のテクニックと、顔を受け継いだのだ。だから、ほかのメンバーもリンクを昔からのメンツと疑わない。では、いったいどこで仮面を？ 左ページのイベントのゾーラ族の青年。リンクの目の前で亡くなった彼こそが、このギタリストだと推測できないだろうか？ ライブ直前の急死。遺志を継ぐリンク……。仮面をかぶった瞬間の苦悶の表情を見ると、大ハズレではない気がするのだが。







←ゴロンの仮面を持ち、ほほえむリンク。だんだん、変身することにも、慣れてきたのだろうか？ 余裕が感じられる。

ゴロン族 雪山ゴロゴロどこまでも!?



3つの変身のなかで、もっとも重い、そして力強いゴロンに変身したリンクは、そのパワーを武器に敵を倒したり、謎解きをするのだろうか？ モンスターはパンチでイチコロかな？
今作のゴロン族の国は、雪山の上にある。その寒さゆえに、ゴロンたちは不自由な生活を送っているようだ。リンクは、彼らを救うことができるのか？

←見るからにパワフルなゴロンリンク。動きは遅いが、タフなことこの上ないのかな？ ネックレスがオシャレだ。

●寒い寒い寒いッ！

とにかく寒い、ゴロンの国。ゴロンたちは、凍えている。半そで半ズボンのリンクだって、寒いに決まってる。……がまんするしかないのかな？

門番はつらいよ



←雪山を登っていてリンクが出会った、ゴロン族の門番。どんなに寒くても、持ち場を離れません。いったい、何を守っているのかな？

氷づけゴロン



←右手奥に見えるのが、氷の中に閉じこめられたゴロン。どうやったら助け出すことができるのかな？ 前作の〝炎の矢〟でもあればいいけど。

空中散歩？



←がけの先で、宙に浮くリンク。というか、これはやはり氷の橋の上に立っている、と予想するが、どうでしょう？

●ダンジョンの奥には？

ダンジョンにひとりはいるゴロンリンク。モンスターが、凍えさせようと迫ってくる。しかし……奥の奥で、リンクがある物を見つけた？

ひとり奥へ奥へ



↑鍵を8個持っている。ダンジョンは前作同様、複雑に入り組んでいるに違いないよね。すみずみまで行くのは、骨が折れそうだ。

→

寒い敵！



↑冷気のかたまりのようなモンスターが、リンクにまとわりついてくる。しつこい！ どんどん体力が削られていってしまうぞ。

→

このマークは？



↑ダンジョンの奥で、奇妙なブロックを見つけた。ムジュラの仮面と同じマークが描かれている。ブロックを壊すと何かが出てくるのかな？

●泣き虫ゴロンは困ったちゃん

エーンエーン



←あまりのうるささに、耳をふさぐゴロンもいる。地面の模様は、前作のゴロン族のボス、ダルニアの部屋に似ているが……。

泣き続けるゴロン族の子供。まわりの大人も、ホトホト困り果てている。イスに座っているってことは、偉い人の子どもなのかな？

●幽霊ゴロンについていくと？

恨めしやぁ～



←何か、言いたげな幽霊ゴロンの後をつけてみることに。この世に未練があるからなのか？ 行く先には何があるのかな？

ゴロンの国で、宙に浮かぶゴロンに、リンクが出会った。それは……幽霊ゴロン、なのかな？ 何を伝えるために現れたのだろう？

●Action!

ゴロンリンクのアクションは、やはりいずれもその体をいかした、力強い物ばかり。豪快な技は、見ていても、出しても爽快そのものだ。

まるまり



⬆ゴロゴロころがるなら、この技。早く移動できそうだ。

ファイヤー！



⬆左の拳に炎を宿し、強力なパンチを食らわせろ！

パーンチ！



⬆行く手をふさいでいた氷の柱が、粉々に砕け散った。

プレス



⬆上からのしかかり、敵をペシャンコにしてしまう技。

ファイヤー！



⬆自分より巨大な雪玉だって、ゴロンリンクの左手で……

パーンチ！



⬆このとおり、バラバラになってしまった！すごい破壊力だね。

●Mini Game!

ゴロンリンクが参加することになるミニゲームは、Action!で紹介した"まるまり"を使ったレース。障害物にぶつからないよう、転がろう。

ヨーイ！



⬅スタートラインの前で、緊張の一瞬。

スタート！



⬅ダッシュが遅れた！ 転がれ！ まくれっ！

●Music!

太鼓よとどろけリズムを刻め！

ボンゴをいくつもつないだような、太鼓をたたくゴロンリンク。後ろには万国旗(？)がはためいている。平和な風景だよね。



⬅後ろのゴロン族は、やっぱり踊るのかな？

謎?! 異常気象はなぜ？

前作でのゴロン族の国、ゴロンシティは灼熱の火山、デスマウンテンの上にあった。しかし、今回のゴロンの国は、雪に囲まれている。そもそも、暑い、というより熱い場所が大好きなゴロンたちが、最初から雪山に住むとは思いにくい。異常気象の原因は、なんだろう？ やはり、あと3日で落ちてくる月の影響なのか？ それとも……。



謎のイベント、不思議な人物、続々ゾクゾク!

まだまだ、ほかにも『ムジュラの仮面』には、謎がいっぱいだ。そこで、最後の2ページは、現在までに分かっている情報を“これでもか!”と詰め込んでみた。すみずみまで読んで欲しい。

●剣をきたえよう

鍛冶屋は、剣をきたえてくれる。ただし、その間、丸一日剣ナシでの冒険をしなければならないのだ。



⬅剣に注目! 新しくきたえ直された剣は、斬れ味も抜群、なのかな? ちょっと変わった形だね。

おまかせします



⬆きっと、剣のない日に限って、敵が現れるだろう。どう切り抜けるか。知恵を絞ってみよう。

●妖精の泉に入ると……

前作では、ハートの回復をしてくれた妖精の泉。しかし、今回の妖精は、ちょっとヘンなんだ。

赤いのはなぜ?



⬆前作なら、大喜びで踏み込んでいく泉だけれど、なんだか赤いし、つい気後れしてしまうよね。

アイーン



⬆「アイーン」って言ってるみたいな妖精たち。今回もビンの中に入れて持ち歩けるのかな?

●剣の腕を上げよう

リンクの攻撃は、やはり剣が基本。剣の腕前を上げてくれる、道場があるんだって! 行ってみる?

24時間オープン



⬆マンツーマンで指導を受ければ、上達間違いなし、かな? いつでもあいてる、便利なコンビニ道場!

練習あるのみ



⬆“横斬り”が決まった瞬間。斬れ味は抜群だ。ミニゲーム感覚で、剣の腕が磨ける。通うっきゃない!

●チンクル登場

かなり、アブナイ感じの、全身タイツの妖精(?)が登場する。……あまり関わらないほうがいいかな?



⬅手にはペンと地図、首からは時計、青いリュックを背負った……おじさん、にしか見えないんだけれど。

リンクって妖精?



⬆リンクを妖精と思いこんでいるらしい。「友だちになって」と言われるんだけれど……どうしようか?

●街の子供たちは

あと3日で世界が滅びたとしても、子供たちはいつもどおり遊んでいる。ちょっと、話しかけてみよう。

秘密基地かな?

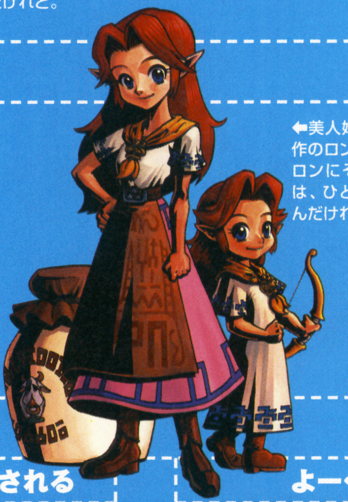


⬅小さい子だけの、秘密の場所を守っているらしい。いったいどんな場所なんだろう? 行ってみたいね。

何かいるの?



⬅町はずれで、空に向かって吹き矢を放つ子。いったいなにを狙っているのかな? 聞いてみよう。



⬅美人姉妹。妹は、前作のロンロン牧場のマロンにそっくり。彼女は、ひとりっこだったんだけれどね。

●美人姉妹の牧場

姉妹が営む牧場で、リンクは馬上で弓を射る練習を行う。じょうずになったら、何か頼まれるのかな?

乳牛に自信



⬆お姉さんは、自分たちの牧場の牛たちに、絶対の自信を持っている。牛乳、一度飲んでみたいよね。

弓、持ってるね



⬆手に弓を持っている妹に話しかけると、重要な頼みごとをされるのだ。それにしてもマロンそっくり!

弓と乗馬を試される



⬆いきなり乗馬と弓の腕を試されてしまう。牧場を、Aボタン連打で走るのは、前作と同じだ。

よーく狙って!



⬆的は、オレンジの気球状のもの。慣れたら、何かを頼まれる。これはその練習、ってワケらしい。

●ライバル牧場？

美人姉妹の牧場の近くにある、兄弟の経営するライバル牧場。ここで、乗馬レースを持ちかけられる。

イヤな奴再び？



⬆前作のロンロン牧場の使用人、インゴーにそっくりの兄弟。姉妹の牧場の悪口を聞かされるらしいぞ。

2対1のレース！



⬆兄弟を相手に、レースをすることに。下のニンジンが見えるあいだは、鞭が使えるのだ。

●一方町の人々は……

あと3日で世界が終わるかもしれないときに、町の人々はどうしているんだろう。そんな疑問に答えるぞ。

美人秘書？



⬆ここは、町長のオフィス。この町でいちばん偉い人に会って、直接話そう、ってコト？

会議は踊る？



⬆町長のオフィスでは、避難派と居残り派（カーニバル推進派）が、果てしない議論をしていた。

●月を見る人

コツコツと、月を研究している老人がいた。今回の騒動の原因を知ることはできるのだろうか？

お知恵拝借



⬆かなり学がありそうなこの老人。月についての研究家らしい。左に見えるのは巨大な望遠鏡かな？

のぞき見？



⬆望遠鏡で町の様子を見たところ。月や、町にいる人など、プレイのヒントが見えるのかな？

●まだまだ謎の敵がいる？

ここまでで紹介しきれなかった敵の姿を一挙公開！ いったい、どんな攻撃をするのか、想像して待とう。



⬉唯一、イラストが公開されているラスボス"密林仮面戦士オルドワ"。全身のタトゥーが無気味だね。

デ、デカイ！



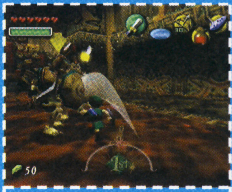
⬅リンクの6倍はあろうかという身長。時おり不気味なダンスをしつつ、巨大な剣を振り回して攻撃する。

カニ？



⬅前作の赤テクタイトにもよく似た敵。泡を吐き出しながら、攻撃するのかな？

盾で防ぐ？



⬅スタルフォスに似た、盾を持った敵。緻密に描き込まれた背景の美しさにも注目！

ズゴック？



⬅上の赤いカニとで、ガ○ダム風？ やっぱりモノアイ（違うって！）が弱点なのかな？

白い狼！



⬅ホワイトスタルフォス。す速く動き、爪で攻撃してくる。尻尾が弱点。……と大予想！

カメ！



⬅デクナッツの国の、カメ？ 固いこうらにおおわれている。剣で倒すのは無理？

●どこかで会ってる？

前作でも登場した人を、さらに紹介。無関係なのか少しは関係アリなのか、謎はふくらむばかりだ。

うみ博士？



⬆ゾーラ族の国で海の研究をしているらしい。前作で、ハイリア湖にいたみずうみ博士に、そっくりだ。

砂漠から海へ？



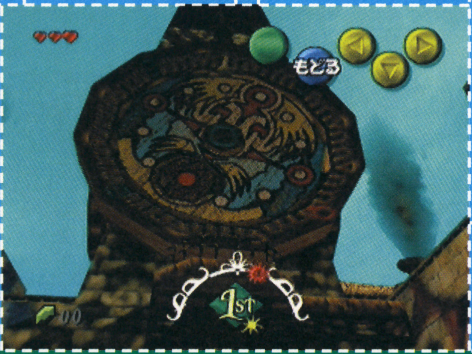
⬆ゾーラ族の港で働くこの人物。前作の砂漠の盗賊団、ゲルドにそっくりだ。海賊にとらばーゆした？

魔導師から薬屋？



⬆前作で、魂の神殿のラスボスだった、ツインローバのひとりが、こんなところで薬屋？ ……怪しい。

発売まであと1カ月



次号は、発売直前徹底攻略！

開発スタッフインタビューも敢行予定！ 見逃せないゾ!!

実況パワフルプロ野球2000

コナミ
2000年春発売予定
価格7,800円（税別）

グレードアップは止まらない！



『パワプロ』といえば、もはやプロ野球ゲームの代名詞ともなりつつある大人気シリーズだ。
その最新作となる『実況パワフルプロ野球2000（以下パワプロ2000）』が、まもなくN64に帰ってくるぞ！

最初にちょっとだけ残念なお知らせ。3月23日に予定されていた発売日が少しのびてしまったんだ。でも、待たされるとそのぶん期待度は高くなるってもの。シリーズのファンとしては、やっぱり前作からの変更点がいちばん気になるところだよね。そこで今回は、前作から大きくパワーアップしたゲーム内容を徹底的にチェックしていこう。

『パワプロ2000』に使われているデータは、いうまでもなく最新のものだ。ジャイアンツ工藤＆江藤、ベイスターズ小宮山、タイガース星野など大物移籍選手に加え、ドラフトで加わった新入団選手もバッチリ反映されているぞ。もちろん、そのほかのモードも大幅にパワーアップ。ついに社会人野球に突入した注目の新サクセスモードをはじめ、サクセスで作ったオリジナル選手を組み込んで独自のチームを作るアレンジモードや、プレイヤーが去年の名シーンを再現するシナリオモード、135試合を戦いぬくペナントモードなどなど、相変わらず楽しみは盛りだくさんだ。さあ、今年も心ゆくまでやり込もう！



最新のデータを生かした対戦！！

サクセスは社会人編



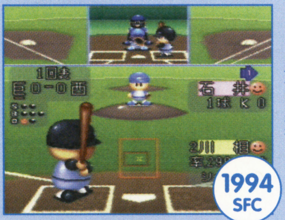


さらに細かく調整



進化しつづける『パワプロ』の姿がここに……

実況 パワフルプロ野球 '94



『パワプロ』の歴史はここから始まった。画期的な対戦システムはすでに完成し、これが今作『パワプロ2000』にも引き継がれている。シナリオモードも初代から存在していた。

実況 パワフルプロ野球 2



ペナントモードが最大130試合まで選べるようになったこの作品。そのほか、登録されている選手を選んでオリジナルチームを作るアレンジモードもここで追加されている。

実況 パワフルプロ野球 3



おなじみのサクセスモードが追加され、ますます充実。現在のシステムに大きく近づいている。このころのサクセスは、野手のみ。新人選手として一軍を目指す設定だった。

『パワプロ』ココがおもしろい!!

数ある野球ゲームのなかで、なぜこの『パワプロ』がバツグンの人気をキープしているのか。シリーズをプレイしたことのない人のためにも、ここでその理由を検証してみよう。

魅力のワケ① リアル指向の対戦感覚!

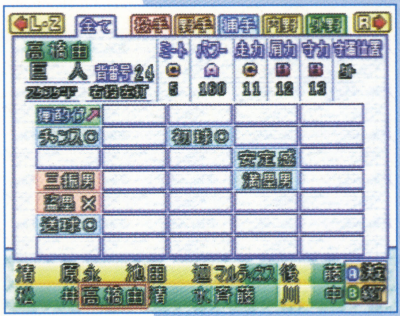
パッと見からは想像できないリアルなゲームシステムは、『パワプロ』人気を支える大きな要素のひとつだ。たとえば、上下左右にカーソルを動かしてボールをとらえるバッティングのシステム。球種やコースの読み合いは、ピッチャーとバッターの真剣勝負を十分すぎるほどに体感させてくれる。難度は少し高めになっているが、そのぶん上達する楽しみが深く味わえるのだ。本物の野球中継でおなじみ、安部アナの実況が、さらにゲームを盛りあげるぞ。



きわどい判定に、審判をジロリ。こんな細かいアクションもあるのだ。

魅力のワケ② これ以上ない詳しいデータ!

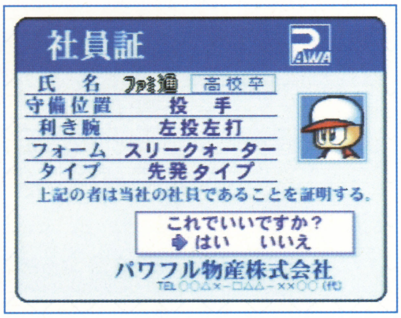
選手の能力をいかにしてゲームに生かすか、ということも、野球ゲームのキモといえる。『パワプロ』の場合は、細かく分けられた能力値と数多くの特殊能力を設定し、各選手の特徴を忠実に再現しているのだ。ピッチャーならコントロールや球種、球速、さらには変化球の曲がりぐあい。バッターならカーソルの大きさや打球の飛距離、飛びかた……。コアな野球ファンでも絶対に納得できるこのデータは、ながめているだけでも楽しめるほどの詳しさだ!



選手の特性を細かく再現。特殊能力には、マイナス要素となるものもある。

魅力のワケ③ オリジナル選手を育てられる!

すっかり『パワプロ』の"顔"となったサクセスモードは、シナリオをプレイしながらオリジナル選手を育てるモードだ。ここでは、普通の野球ゲームとはひとあじ違った、"育成"の要素を楽しむことができる。もちろん、すべてのポジションに対応した選手を育てられるので、完全オリジナルのチームを作り上げることもできるぞ。途中でセーブ&リセットをくり返してやり直す……ということができない一発勝負のシビアさも、魅力のひとつだ。



好みの選手を育成し、試合で使う。この楽しみが、『パワプロ』のウリだ。

魅力のワケ④ シミュレーション的にも楽しめる!

本物のプロ野球さながらに135試合を戦いぬくペナントモード。もちろん1試合1試合戦ってゆっくり遊んでもオーケーだが、アレンジモードで作った自分だけのオリジナルチームを使い、ゲームをすべてCPUにまかせれば、純粋なチーム力の戦い、つまり野球シミュレーション的な楽しみを味わえちゃうのだ。アクションゲームが得意でない人も、これなら楽しめるというわけだね。友だちを集めて対戦すれば、盛りあがること間違いなし!



プレイヤーは、選手に指示を出すだけ。監督気分でペナントを戦いぬけ!

News!

携帯電話でパワプロができる!

コナミは4月1日から、一部携帯電話にミニゲーム『パワプロクンケイタイサクセス』(仮)を配信することを発表した。ゲームをクリアーすれば、実際の最新プロ野球データを元にした、選手のパスワードが発信されるのだ。もちろん『パワプロ』シリーズで活躍させられるぞ。

実況 パワフルプロ野球 4



1997 N64

『パワプロ』がN64に初登場。サクセスモードではピッチャーも育成できるようになった。一方、SFCでもパワーアップした『実況パワフルプロ野球'97』が発売されている。

実況 パワフルプロ野球 5



1998 N64

サクセスモードが高校野球編に。高校生活では、甲子園や女のコとの出会いなど、さまざまなイベントが! 同時にGBへの初移植作品『パワプロGB』も登場し、人気を集めた。

実況 パワフルプロ野球 6



1999 N64

選手が育つドラマティックペナントモードが追加されたほか、サクセスモードは大学野球編へ。また、GBで発売された『パワプロクンポケット』にも、サクセスモードがついた。

そして2000年! 新たな1ページが加わる!!

前作からの変更点を探る

もちろん、新しい『パワプロ』は前作に比べて格段にグレードアップしている。ここでは、気になる変更点を徹底的にチェックしていくぞ。しっかり予習して、来たる発売日を待とう!



1 より細かくなった選手データに注目!!

ますます詳しくなったデータ面では、大幅に増えた特殊能力がカギ。当然、これはサクセスモードでも重要なポイントになるぞ。また、能力値の幅がかなり大きくなったことで、選手ごとの差がさらにハッキリしたのだ。



投手の場合

コントロールの数値が大きく影響するようになったことが、もっとも大きい変更。コントロールの悪い投手でコーナーをつくピッチングをするのはかなり難しくなるぞ。でも、逆に適度な荒れ球が幸いすることも……。

新球種"Sスライダー"



中日ドラゴンズのエース、野口が得意とする変化球。斜めにするどく落ちるスライダーだ。

コントロールが大切!?



制球力のない投手は苦しくなる? でも、打つほうとしてもやりにくいよね。

おもな追加特殊能力 ■ノビ○/× ■キレ○/× ■クイック○/× ■低め○/× ■ポーカーフェイス

野手の場合

投手を含む全選手に弾道タイプが設定され、打球の飛びかたに特徴がついた。これによって打者ごとの特性がさらに大きくなったぞ。また、ベースランニングの速さにも注目。新しい特殊能力"走塁○"が重要になる!?

打球に特性が!



特殊能力の左上にあるのが弾道タイプだ。長打の出やすさに大きく影響しそうだね。

ミート打ちがパワーアップ



標準となるミート打ちが使いやすくなったことも、うれしい変更のひとつだ。

おもな追加特殊能力 ■連打○/× ■固め打ち ■走塁○/× ■粘り男 ■守備職人

これが2000年最新データだ!!



ゲームが発売されるころには、公式戦でもこんな対決が見られるのかな?

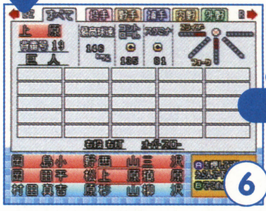


昨年、ダイエーの優勝に大きく貢献した篠原。勝ち運の能力には誰もがうなずく!?

去年活躍したあの選手の能力値はどうなっているの? ということは、どうしても気になってしまうよね。もちろん今回も最新のデータをもとにしているわけだから、選手の能力値はもちろん、チーム全体の構成もそれにしたがって変化しているぞ。ジャイアンツのドリーム打線や新外人たち、そして有力新人選手……。みどころを上げはじめたらきりがないけれど、とりあえず誰もが注目するふたりの能力値を取りあげてみた。その真価のほどは、実際にプレイして確かめてみよう!

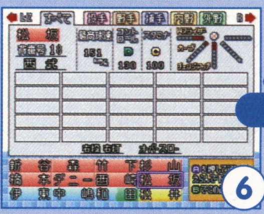
注目のふたりをチェック!!

上原浩治 '99年度成績/20勝6敗 防御率 2.09

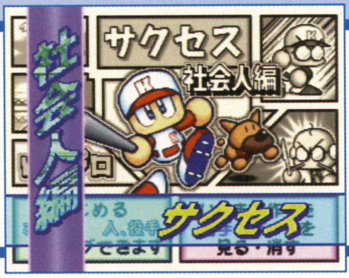




松坂大輔 '99年度成績/16勝5敗 防御率 2.60







2 サクセスモードは社会人編に突入!!

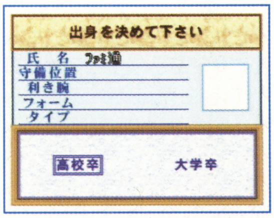
高校、大学ときたら、つぎはやっぱり社会人野球！　PS版と同じ……とあなどるなかれ、新会社"どすこい酒造"も加わってグンと幅が広がっているのだ。アマチュア野球の最高峰で、自分だけの選手を鍛えよう!



社会人だけに仕事も大切なのだ

サクセス社会人編でもっとも大切なのが、仕事と野球の両立。野球部員とはいえ一社員には変わりないのだから、これはあたりまえのことだ。サボりすぎると上司の評価が下がってしまい、ときにはクビになることすらあるので注意しよう。逆に、仕事をしっかりこなして昇進すれば、ほかの選手に練習の指示をすることもできるようになるぞ。ただし、仕事の内容や厳しさは会社によって大違いなのだ。そして、クリアーするためのポイントとなるのがスカウトの評価。試合やイベントでポイントをかせぎ、ドラフト指名を目指そう!

あなたは高卒？　大卒？



まずは、高卒か大卒かを決める。大卒のほうが少しだけスタート時の能力が高い。

おなじみの顔もチラホラ



親友の矢部くんやライバル猪狩。場所は変わってもメンツは同じ？

選べる会社は全部で4つ

パワフル物産



最初に選べるのはココだけ。毒島部長に押しつけられるキツいノルマと、野球の練習をバランスよくこなそう。

たんぽぽ製作所



小さい会社なので、業績が野球環境にも響くぞ。仕事内容によっては、こなすだけで能力が上がる。

猪狩コンツェルン



なんと仕事ナシ！　思うぞんぶん野球に打ちこめる。そのかわり、実力がない者は即クビという厳しい世界だ。

どすこい酒造



なにかがおかしいこの会社。仕事をしているだけでも筋力が上がってくれるのはいいんだけど……。



3 アレンジモードも大幅にパワーアップ!!

オリジナル選手を加えて好きなチームを作るアレンジも、多数の新機能を加えた親切設計に仕上がっている。かゆいところに手がとどくうれしい追加要素は、コアな野球ファンも納得のデキだ！



背番号を変えられる!

背番号までこだわりたいマニアックなプレイヤーに朗報！　『パワプロ2000』では、自分の選手やほかの球団から移籍させた選手にお気に入りの背番号をつけさせたい、なんていうワガママな夢もかなえることができるのだ。チーム内であいている背番号はもちろんのこと、すでに付けている選手がいるものや、永久欠番までも使えちゃうってのがうれしい。

背番号にまでこだわる!



野球ファンたるもの、やっぱりこういうところまで気を配りたいもの。

あれ？　この背番号は……



驚くなかれ、永久欠番も使える。やっぱり苦心して作った選手につけさせたいよね。

起用法もアレンジ!

対戦をCPUにまかせて戦うときにも、パワーアップしたアレンジがおおいに役立つ。とくに、起用法のアレンジは注目度大。投手の交代時期や野手の使いかたなどが細かく設定できるので、チーム力だけでなく監督としての手腕も問われることになるぞ。アレンジチームを使ってともだちとペナントを争うようなときも、アツくなれることうけあいだね。

起用法を決めよう



監督気分で起用法を設定！　選手の能力をじっくり考えて決めたいところ。

ペナントで効果を発揮!



135試合の長丁場を戦うペナントでこそ、このアレンジが真価を発揮するというものだ。

コナミ
2000年3月30日発売
価格4,500円（税別）

本家に負けない大迫力!!



パワプロクンポケット2

負けずにグレードアップしたGB版も、いよいよ発売日が近くなってきた。『パワプロ2000』より少しだけ早く発売されるから、こちらであらかじめ選手を育てておく……というのもいいかもね。

こちらはプロ野球編だ!!

ドラフト6位で指名され、念願のプロ入りを果たした主人公。しかし、そこは13番目の弱小球団"ドリル モグラーズ"だった……。そう、『パワプロクンポケット2(以下パワポケ2)』のサクセスモードは、プロ野球編なのだ。主人公の目的は、成績不振と親会社の経営難にあえぐ球団を日本一に導くこと。しかし、迫りくるリストラの波は、ゲーム開始直後から容赦なく襲いかかる。1年目の大量解雇、2年目には二軍消滅、そしてラスト3年目はいよいよ球団自体が……。この逆境をはねのけ、主人公は意中の球団に移籍することができるのだろうか。

システムは、いままでのサクセスと同様練習でかせいだ経験値をふりわけ、能力をアップさせていく方式。そのなかで数々のイベントをこなし、主人公を着実に成長させていこう。能力アップのほか、つきあう女のコや仲間、先輩たちとの関係など、ストーリーの展開にはさまざまな要素がからんでくるぞ。ゲームをクリアーするためには、すべての要素をバランスよくこなすことが必要になるのだ。

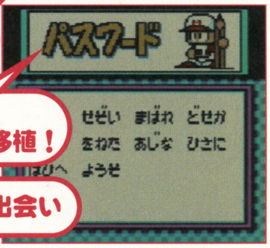
こうして作り上げた選手は、パスワードや64GBパックを使ってN64版『パワプロ2000』に移植することが可能だ。やっぱりここが最終目標になるのかな？

ドリルモグラーズ入団





目指すは希望球団



『パワプロ2000』に移植！



仲間との出会い

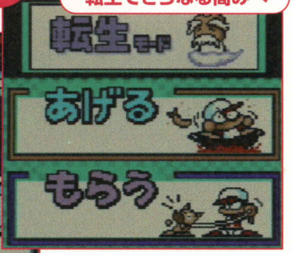
アイテムと転生がカギ

彼女からのプレゼント



プレゼントでアイテムをゲット！ このためにも、彼女は作っておくべき!?

転生でさらなる高みへ

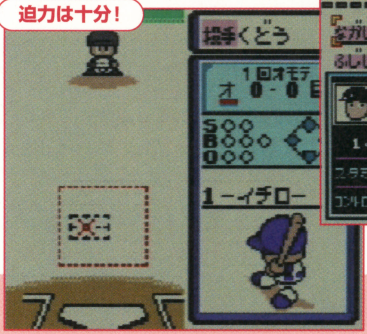


"育てて転生"をくり返せば、必ずや強力な選手に育ってくれるはずだ。

『パワポケ2』の大きな特徴となるのが、アイテムと転生というふたつの新要素だ。まずアイテムは、サクセスモード中のイベントで手に入るもの。疲労回復などの特殊な効能で、主人公の成長にひと役買うぞ。一方、転生とは作った選手データをほかのゲームボーイに移すこと。その結果、能力は初期値に戻ってしまうが、アイテムや彼女のデータはそのまま引き継がれる。強い選手を作りたいときには絶対必要になるね。

対戦も本格派！

迫力は十分！



『パワプロ』ならではの勝負感覚を完全再現！ 本家もビックリの迫力だ。

選手データもバッチリ



『パワプロ2000』同様、最新データを採用。詳しさでもヒケを取らないぞ。

ついついサクセスモードばかりに目がいってしまいがちだが、迫力たっぷりの対戦モードも忘れてはならない。投手側はコースと球種を選択、打者側はカーソルを動かしてボールをとらえるという基本システムは、『パワプロ』シリーズとまったく同じ。超本格的な作りで、スリリングな対戦を楽しむことができるぞ。もちろん、通信ケーブルでゲームボーイどうしをつなげば、友だちと対戦することも可能だ。

第1章 恐怖！ 首きり球団——ひたすら自分を磨け！

ワンマン球団社長が、とつじょ大がかりなリストラを発表。その内容は、二軍選手の半分を解雇するという衝撃的なものだった。こんなところでクビになっては、せっかくの苦労も水のアワ。そうならないためにも、契約更改の日までに、まわりの評価や自分の能力をできるだけ上げておこう。まじめに練習し、試合で活躍すべし！

とにかく練習！



やっぱり基本は練習だよね。能力が低いままでは、評価も上がりにくいぞ。

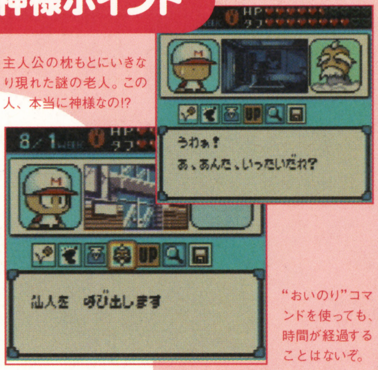
うろつきでイベント発生



途中で加わる"うろつき"のコマンド。女のコとの出会いも重要ですな！

貯める？ 使う？ 神様ポイント

練習やイベントで少しずつ手に入る神様ポイントは、途中で加わる"おいのり"コマンドで使うことができる。3種類あるコースのどれを選ぶかはキミ次第。すぐ使うのもひとつの手だけど、せっかくだからちょっとガマンしてみては？



主人公の枕もとにいきなり現れた謎の老人。この人、本当に神様なの!?

"おいのり"コマンドを使っても、時間が経過することはないぞ。

第2章 怪奇！ 二軍消滅——仲間といっしょに一軍へ！

球団に残ってホッとしたのもつかのま、今度は二軍自体がなくなってしまうことに！ この章では、自分さえ一軍へ昇格すればゲームオーバーにはならない。しかし、元の一軍選手はレベルが低く第三章で苦戦をしいられること必至だ。つまり、ひとりでも多くの仲間といっしょに昇格することが重要というわけ。寮の仲間の部屋を訪問し、みんなの悩みを解消してあげよう。

仲間を引きとめよう



凡打くんをのぞく4人の部屋を訪問。それぞれのミニゲームをクリアーしよう。

そして一軍へ……

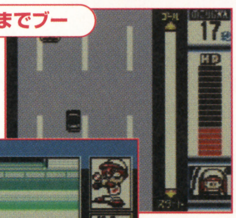


みごと一軍に昇格できれば、この章はクリアー。仲間はみんな残っているかな？

ミニゲームがすべてのカギを握る

くるまでブー

じゃまな車をよけながら飛ばせ飛ばせ！





十字キー＋Aボタンです速くキャッチ！

コンコンノック

貧乏ヒマなし

混じっているニセモノに注意しよう。





ターン制なので、じっくり考えよう。

殺人クワガタ

第3章 モグラーズよ永遠なれ——優勝は最低条件!?

な、なにー！ 球団が消滅する!? そう、ラストの年となる第三章では、モグラーズが解散してしまうのだ。かくなるうえはぜひともリーグ優勝……いや日本一になって、有終の美を飾ろうではないか。というわけで、この年は全選手を操作してペナントレースを戦うことになる。シーズン中の重要な試合をモノにして優勝すれば、主人公の未来に明るい光が見えてくるぞ！

試合に勝利せよ！



キーとなる試合で勝つことが、この章のポイントだ。負けられないぞ！

投打どちらも重要



投げるほうも打つほうも、両方担当することになる。腕の見せどころだ！

最終結末はどうなる？

第三章に突入してから意中の球団に入るまでの過程や結末には、モグラーズの成績よりも、主人公の能力が深く関わっているようだ。場合によっては、入団の権利をかけて凡打くんとの殴り合い勝負が始まる場合も……。



途中経過によって迎えるエンディングもさまざま。この人は、もしやあのときの……。

あとは、転生を待つばかり!? じっくりと根気よく育てることが大切だ。

究極のバス釣りゲー!!
バス釣りシーズンいよいよ到来!!

Bass Rush
バスラッシュ

4月28日解禁
河口湖で超爆釣か!?



本紙独占スクープ

'90年代に入り人気が爆発したバスフィッシング。本物のエサではなく、ルアーという疑似エサを使うスポーツフィッシングは、単に魚を釣ることよりも釣るまでの過程、つまり魚は今どこにいるのか、どんなルアーを使えば釣れるのか? といった魚との駆け引きに魅了されるという。

そんなスポーツフィッシングの代名詞的存在のバスフィッシングだが、そのすべてが完全体験できるゲーム『バスラッシュ』が(株)ビスコから発売になる。そこで、今回は本誌取材班がその全貌に迫ってみる。



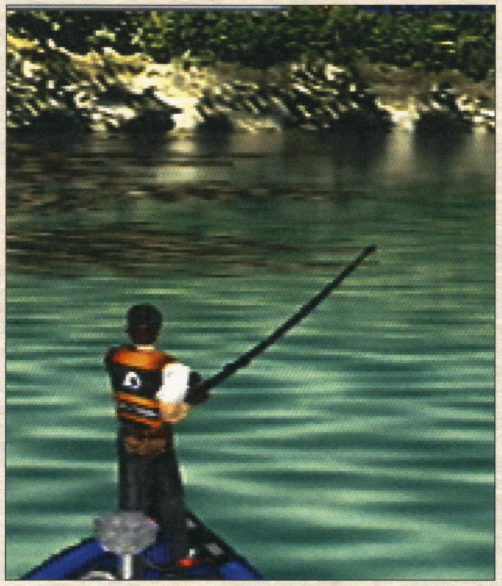
水中のようすがよく見えるのが大きなポイント。バス釣りのダイナミックなおもしろさを存分に楽しめる。

次回掲載は3/24発売号 週刊ファミ通

かつてない感動が、手に汗握る興奮が今蘇るかも

定価7800円

NINTENDO64

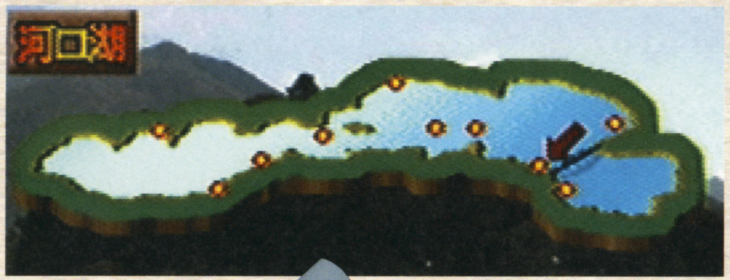


真のアングラーへの道が今開かれる。

『バスラッシュ』の大きな特徴は、実際のバスフィッシングに迫った、リアル感の徹底追求にある！ 3D画像によるバスとのファイトは今までのゲームにはない迫力!! 視点切り替えによって、水中でのルアーのアクションや、魚がどんなふうにルアーにアタックしてくるかがばっちり確認できるのだ。しかも登場する6つの湖はすべて実在し、各ポイントが忠実に再現されているぞ。

この辺の特徴について、ゲーム業界にも詳しいバスアングラーA氏に聞いたところ、「正直言って、スゴイの一言ですね。ゲームに出てくる湖は、僕もよく行くフィールドですが、ほんとリアルに再現されています。ポイントも忠実で、釣りにいけない時は、ここで攻め方の研究もできるんです」とのコメントをいただいた。

ゲーム中に登場する湖を含めた環境は、実写を合成して作られているため非常にリアル。前出のA氏が指摘するように、実際にプレーしてみると、ゲームという感覚がなくなって、フィールドにいるかのような錯覚に陥るのだ。



四季や天候、水温変化等の細かい環境設定も盛り込まれ、バスを釣るための総合的な力が試されるゲームでもある。タックルは、バスフィッシングの必須アイテムが満載。とくに現在主流のソフトワームは、エコギアの協力により実名のものが登場するというこりようだ。開発者のこだわりが感じられるゲームなのだ。

スポーツフィッシングの醍醐味!! これは、まさに格闘技の領域だ!!

豊富な画面設定、これも『バスラッシュ』の面白さの一つ。バスフィッシングで重要なルアーのリトリーブ（ラインを巻くこと）とアクション（ルアーを動かすこと）は、ゲーム中では水上と水中画面が瞬時に切り替え可能だ。

それではと、取材班もさっそくプレーしてみた。最初はなかなかバスが食い付いてくれない。そこでルアーをちょんちょんと動かしてみると、バスが近寄ってきてバクッ！ ヒットだ!! バスは縦横無尽に走り回り、ジャンプまでする。ゲーム中のアドバイスに従いロッドを操作し、何とかバスをゲット！ これは大物だと期待していたら、わずか30センチ……。ということは、もっと大きなバスだったらどうなるのか？ 60センチオーバーの大物を釣り上げたときは、そのファイトに戸惑うばかり。物凄いのだ、バスの動きが。



バスの動きは画面に再現され、ルアーのテンション（抵抗にかかる力）がバーで表示される。大物はパワーがあるため、このバーを見ながら、ラインを切られないようにバスを寄せなくてはならない。この辺のやりとりもバスフィッシングの醍醐味。

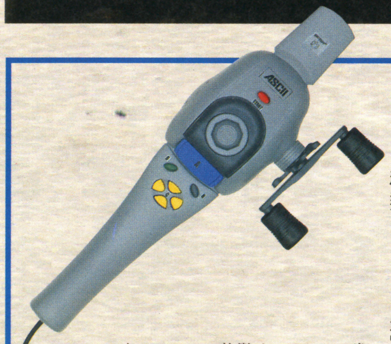
前出の事情通A氏によると、「ファイト画面がこれほど充実しているゲームも珍しいですね。」とのこと。

『バスラッシュ』は、もうプレーしなきゃ損、と言えるほどのバス釣りゲーなのだ！

よりリアルなバトルを演出する、究極のアイテムがこれだ!!

『バスラッシュ』では、自由に釣行できるフリーモードと6つの湖で行なわれるトーナメントモードでプレーが楽しめる。どんなルアーを使って釣りをするかもプレーの要素で、しかもその選択が楽しい。先ほど書いた通り、ソフトルアーはエコギア製で、グラブやセブンカール、パワーシャッドなど全て実在のものだ。水中での動きがリアルに再現されていて、種類やカラーも豊富。ぜひエコギアワームを使いこなしてビッグバスをゲットして欲しい。

そして、各モードでよりリアルに、実際にロッドを操作しているかのような感覚が体験できるのが㈱アスキーから発売された『つりコン64』。巻きあげ負荷があり、もちろん魚を釣った時にはブルブル感が味わえるコントローラーだ。つりコン64使用でゲームの楽しさはよりリアル感を増すだろう。バス好きには絶対おすすめだ！



つりコン64のの特徴は、リールの巻き上げ負荷。これと振動の組み合わせにより、バトルの緊張感は一層高まる。

PRESENT see P.113



今回はソフトの発売を記念してゲームに登場するエコギアのワームをプレゼントします。詳しくは113ページへGO!!

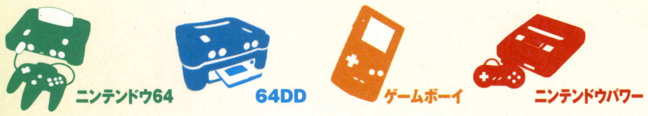
【広告】

COMING UP NEXT

最新スクープ情報

過去の名作ソフトのGBへの移植ラッシュだ！　『スターオーシャンGB』や『BUBBLE BOBBLE』など一世を風靡したゲームだけに、懐かしい読者も多いのでは。今月号のN64の情報はちょっと一息。うーん、ちょっと寂しいなあ。

SOFT Release Schedule



発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
3月24日	□	星のカービィ64	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●●	6,800円
3月31日	□	糸井重里のバス釣りNo.1決定版	任天堂	スポーツ	●●●●●●●●●●●	6,800円
3月31日	□	大刀	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●○	6,980円
4月7日	□	ガントレット レジェンド	エポック社	アクション	●●●●●●●●●●●	6,800円
4月14日	□	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー	カルチャーブレーン	パズル	●●●●●●●●●●●	6,480円
4月21日	□	井出洋介の麻雀塾	セタ	その他	●●●●●●●●●●●	5,800円(予価)
4月27日	□	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	任天堂	RPG	●●●●●●●●●●○	5,800円
4月28日	□	バスラッシュ	ビスコ	スポーツ	●●●●●●●●●●○	7,800円
4月	□	ちゃんばらファイター	ボトムアップ	アクション	●●●●●●●●●●●	6,980円
5月26日	□	ぬし釣り64 ~潮風にのって~	ビクターインタラクティブソフトウェア	スポーツ	●●●●●●●●●●○	6,800円
春	□	VIEW POINT 2064	スパイク	シューティング	●●●●●●●●●●●	7,800円
春	□	不思議のダンジョン 風来のシレン2 ~鬼襲来! シレン城!~	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
春	□	実況パワフルプロ野球2000	コナミ	スポーツ	○○○○○○○○○○○	7,800円
春	□	F-1 GRAND PRIX Ⅲ for NINTENDO64	ビデオシステム	アクション	○○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□	スーパーブラックバス64	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●○○○○○○○	6,800円
夏	□	がんばれニッポン! オリンピック2000	コナミ	スポーツ	○○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□	MOTHER3豚王の最期	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○○	6,800円(予価)
2000年	□	スーパーマリオRPG2(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○○	6,800円(予価)
2000年	□	エキサイトバイク64(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●○○○○○○	5,800円(予価)
2000年	□	パーフェクトダーク(仮題)	任天堂	未定	●●●●●●●●○○○	6,800円(予価)
未定	□	64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●●●●○○○	価格未定
未定	□	レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	Cu-On-Pa(クオンパ)	ティーアンドイーソフト	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	パネルでポン64(仮題)	任天堂	パズル	●●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□	スリッ駆 ラジッ駆	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●●	5,800円(予価)
未定	□	WIPEOUT64	ココナッツジャパンエンターテインメント	アクション	●●●●●●●●●●●	7,980円
未定	□	フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□	バイオハザード0(仮題)	カプコン	アクション	●●●●○○○○○○○	価格未定
未定	□	TOON PANIC	ボトムアップ	その他	●●●●●●○○○○○	価格未定

配付日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
4月	□	F-ZERO X エクスパンションキット(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●●	価格未定
6月	□	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●●	価格未定
春	□	現代大戦略 Ultimate War	未定	シミュレーション	●●●●●●●●●●○	価格未定
春	□	日本プロゴルフツアー64(仮題)	未定	スポーツ	●●●●●●●●●●○	価格未定
春	□	井出洋介の麻雀塾	未定	その他	●●●●●●●●●●●	価格未定
夏	□	巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合(仮題)	ランドネットディディ	シューティング	●○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ゼルダの伝説64DD(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ウォール街(仮題)	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	DT DD版(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	サウンドメーカー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	DDシーケンサー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	デザエモンDD(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
3月1日	□	スーパーマリオブラザーズDX	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●●	1,000円

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
3月21日	□	ワリオランド3 不思議なオルゴール	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●●	3,800円
3月23日	□	サイボーグクロちゃん~デビル復活!!~	コナミ	アクション	●●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
3月24日	□	爆球連発!! スーパービーダマン激闘! ライジングヴァルキリー!!	タカラ	アクション	●●●●●●●●●●●	4,500円
3月24日	□	Disney's TARZAN	シスコンエンタテインメント	アクション	●●●●●●●●●●●	4,300円
3月24日	□	さるパンチャー	タイトー	RPG	●●●●●●●●●●●	3,980円
3月24日	□	じゃがいぬくん	ビクターインタラクティブ	その他	●●●●●●●●●●●	3,800円(予価)
3月24日	□	なかよしペットシリーズ② かわいいうさぎ	エム・ティー・オー	シミュレーション	●●●●●●●●●●●	3,980円
3月24日	□	レイマン ミスター・ダークの罠	ユービーアイソフト	アクション	●●●●●●●●●●●	4,200円
3月30日	□	バトルフィッシャーズ	コナミ	アクション	●●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
3月30日	□	ポップンミュージックGB	コナミ	その他	●●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
3月30日	□	パワプロクンポケット2(仮題)	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
3月31日	□	必殺パチンコBOY CRモンスターハウス	サンソフト	シミュレーション	●●●●●●●●●●●	3,980円
3月31日	□	アルルの冒険 まほうのジュエル	コンパイル	その他	●●●●●●●●●●●	4,200円
3月31日	□	名探偵コナン ~奇岩島秘宝伝説~	バンプレスト	その他	●●●●●●●●●●●	4,500円
3月下旬	□	スノボーチャンピオン	ボトムアップ	スポーツ	●●●●●●●●●●●	3,980円
4月7日	□	VSレミングス	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
4月7日	□	TRICK BOADER GP	アテナ	スポーツ	●●●●●●●●●●●	3,800円
4月7日	□	ロードランナー ドムドム団のやぼう	エクシング・エンタテインメント	パズル	●●●●●●●●●●●	3,980円
4月13日	□	遊戯王モンスターカプセルGB	コナミ	RPG	●●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
4月21日	□	ドラエもんのクイズボーイ	小学館プロダクション	その他	●●●●●●●●●●○	3,800円
4月21日	□	ディノブリーダー4	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●●●●	4,800円(予価)
4月21日	□	バーガーパラダイス	ギャップス	その他	●●●●●●●●●●●	2,980円
4月27日	□	メタルギア ゴーストバベル	コナミ	アクション	●●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
4月27日	□	ハンターハンター ~ハンターの系譜~	コナミ	RPG	●●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
4月28日	□	競馬場へ行こう! ワイド	ヘクト	その他	●●●●●●○○○○○	3,980円
4月28日	□	大工の源さん ~カチカチのトンカチがカチ~	バイオックス	その他	●●●●●●●●●●●	3,980円
4月28日	□	麻雀女王	童	その他	●●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
4月28日	□	パズルボブル4	アルトロン	パズル	●●●●●●●●●●●	3,800円
4月下旬	□	漢字 de パズル	エム・ティー・オー	その他	○○○○○○○○○○○	4,280円
4月	□	ポケットモンスターX(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
4月	□	ご金魚物語	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●○○○○	3,980円
4月	□	ムーミンの大冒険	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●●○	価格未定
4月	□	Jリーグエキサイトステージタクティクス	エポック社	スポーツ	●●●●●●●●○○○	4,200円(予価)
4月	□	フェレット物語	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●○○○○	3,900円
4月	□	DXモノポリーGB	タカラ	その他	●●●●●●●●●●○	3,980円
4月	□	バックスバニークレイジーキャッスル4	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
5月12日	□	ソウルゲッター ~放課後冒険RPG~	マイクロキャビン	RPG	●●●●●●●○○○○	3,980円
5月26日	□	CHASE H.Q.	ジョルダン	アクション	●●●●●●●●●●●	価格未定
5月26日	□	BUBBLE BOBBLE	ジョルダン	パズル	●●●●●●●●●●●	価格未定
5月27日	□	チャージングカードGB ビックリマン2000	イマジニア	RPG	●●●●●●●○○○○	3,980円(予価)
5月中旬	□	ゲームコンビニ21	スターフィッシュ	その他	●●●●●●●●●○○	3,980円(予価)
5月	□	マジカルチェイス	マイクロキャビン	シューティング	●●●●●●○○○○○	価格未定
5月	□	ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●●○○	4,800円(予価)
5月	□	おじゃる丸 ~月夜が池のたからもの~	サクセス	その他	●●●●●●●●○○○	価格未定
5月	□	華蘭虎龍学園 ~花札・麻雀~	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●○○	4,800円(予価)
6月2日	□	データナビプロ野球	メディアギャロップ	その他	●●●●●●○○○○○	価格未定
6月	□	漢字BOY2	J・ウイング	その他	●●●●●●●●○○○	4,800円(予価)
7月中旬	□	くまのプーさん(仮題)	トミー	その他	○○○○○○○○○○○	3,980円
7月	□	GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	その他	●●●●●●●●○○○	4,500円(予価)
7月	□	ポケットクッキング	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●●○○○○	4,800円(予価)
7月	□	GB ZOIDS	トミー	RPG	●●●○○○○○○○○	価格未定
8月	□	パーフェクトチョロQ	タカラ	RPG	●●●○○○○○○○○	3,980円
春	□	KLUSTAR	スパイク	パズル	●●●●●●●●●●●	3,980円
春	□	サクラ大戦GB 檄・花組入隊!	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●●○○○○	価格未定
春	□	携帯電獣テレファング	スマイル	RPG	●●●●●●●○○○○	価格未定
春	□	ダビスタ牧場(仮題)	メディアファクトリー	シミュレーション	●●●●●●●○○○○	価格未定
春	□	ぞくぞくヒーローズ	メディアファクトリー	その他	●●●●●●●○○○○	価格未定
春	□	ワールドサッカーGB2000	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●○○	4,500円(予価)
夏	□	CRモンスターハウス(仮題)	タム	その他	●●○○○○○○○○○	価格未定
夏	□	がんばれニッポン! オリンピック2000	コナミ	スポーツ	○○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□	スターオーシャン ブルースフィア	エニックス	RPG	●●●●●●●○○○○	価格未定
2000年	□	The BLACK ONYX DX	ビーピーエス	RPG	●●●●○○○○○○○	4,500円(予価)
2000年	□	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実~力の章~	任天堂	RPG	●●●●●●●●○○○	3,800円
2000年	□	真・女神転生 デビルチルドレン「赤の書」	アトラス	RPG	●●●○○○○○○○○	価格未定
2000年	□	真・女神転生 デビルチルドレン「黒の書」	アトラス	RPG	●●●○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実~知恵の章~	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実~勇気の章~	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2(仮題)	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	BILLIARD CLUB	アルトロン	その他	●●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□	ポヨンのダンジョンルーム2	ハドソン	RPG	●●●●●●●●●○○	価格未定
未定	□	ぴあきゃろTOYBOX	NECインターチャンネル	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定

※開発度は編集部の独自の調査による予測数値です。

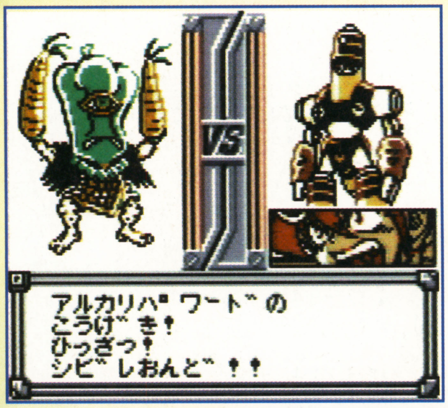


*イラストは発表されたスペックをもとに編集部が独自に作成したイメージです。

新作ソフト超速スクープ GBアドバンス最新情報

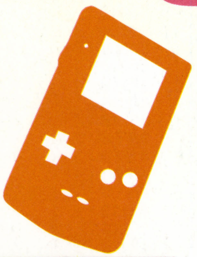
昨年9月に発表されたきり、その後の情報が途絶えていたGBアドバンスに関する動きが、少しだけ見えてきた。まずは、3月1日の新聞各紙に掲載された、任天堂と広告代理店の電通が新会社『エヌディーキューブ』を設立したという記事。「GBに携帯電話を接続して楽しむ新タイプのゲームソフトを開発」とのことで、2001年3月までにGBアドバンス向けの第1弾ソフトを発売するという。昨年、任天堂コナミと共同で設立した『モバイル21』とともに、携帯ゲーム機用ソフトの開発がこれまで以上に拡充していくことになる。

そして『マリオゴルフ64』を開発したキャメロットからも、GBアドバンスのソフトを開発しているとの確かな情報が入ってきた。本誌連載マリオゴルフ倶楽部のインタビューで「オリジナルのRPGをつくっている」と語ってくれたのだ。これまで『シャイニングフォース』シリーズなどの良質なRPGをつくってきた会社なだけに、発売が待たれるところ。ハードの発売が予定される8月に向け、目が離せなくなってきた。



フルゲッターシステム対応の新感覚RPGが誕生

ぞくぞくヒーローズ



2000年春予定
開発度70%
価格未定／メディアファクトリー

MEDIA FACTORY





新機能搭載



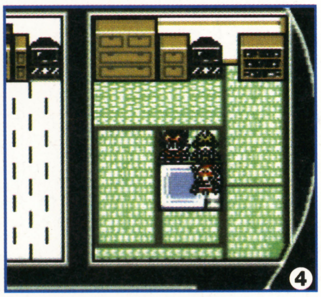
❻

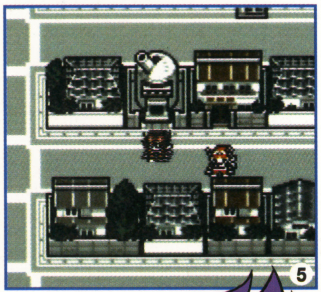
手にしたフルチェンジャーというメカを振り回し、変身コマンドを入力。ゲーム中の戦いに、プレイヤー自らの肉体を使って参加するという、まったく新しいシステムのRPGが誕生する。それがメディアファクトリーから発売される『ぞくぞくヒーローズ』だ。

フルチェンジャーは携帯電話くらいの大きさのメカ。タテ、ヨコ、ナナメの合計8方向の動きを、つづけて3回まで感知できるようになっている。これを駆使して空中に宇宙文字を描き出し、主人公の一平をさまざまなヒーローに変身させていこう。ゲームを進めているときに敵と遭遇したら、まずはフルチェンジャーを手にビシッ！　とポーズを決める。3回の動きがちゃんと入力されるとカッコイイ音が鳴るので、すかさずGBカラーの赤外線ポートにフルチェンジャーを押しあてるとコマンド入力完了。その文字に対応したヒーローに変身するぞ！

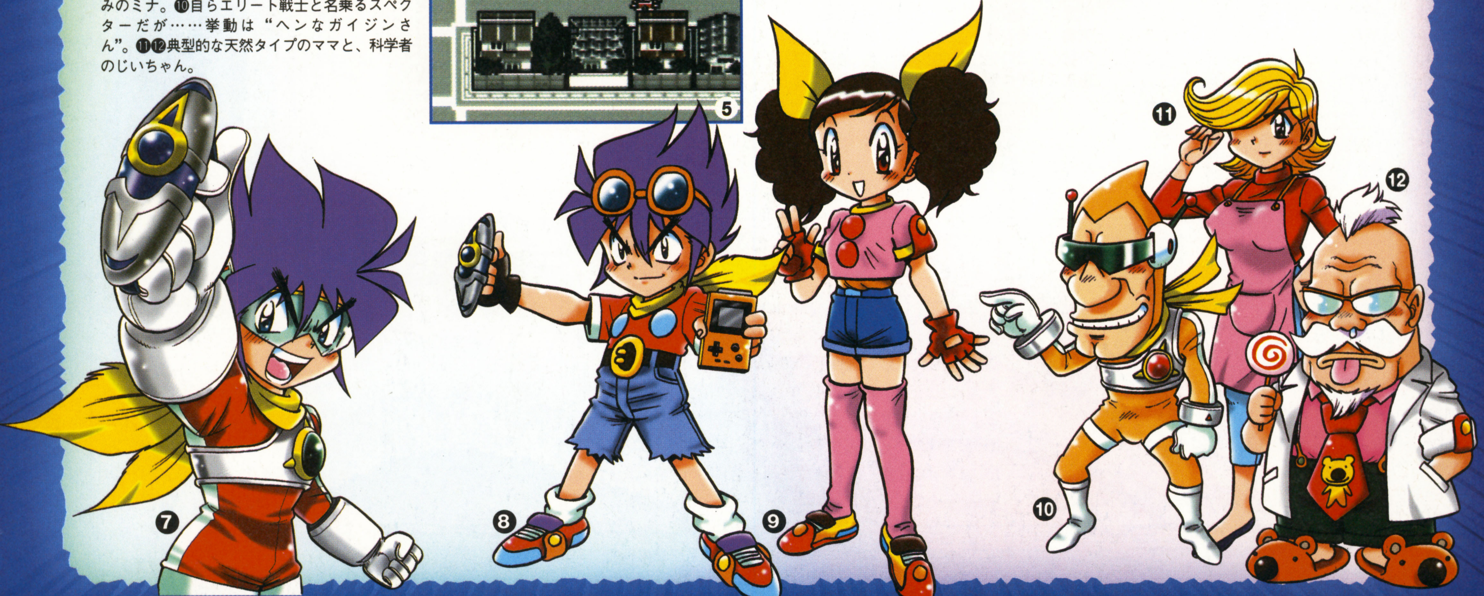
ただし、8方向の動きをしっかりポーズできていないと、予想外のヒーローに変身してしまったりもするから油断は禁物。敵のモンスターと相性のいいヒーローに変身させたつもりが、思いっきり相性の悪いヒーローが出現したりすると、精神的なダメージが大きいかもね。

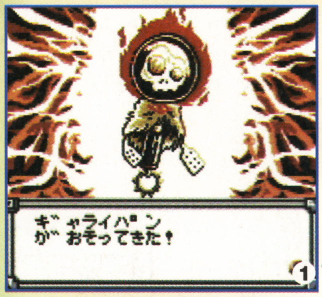




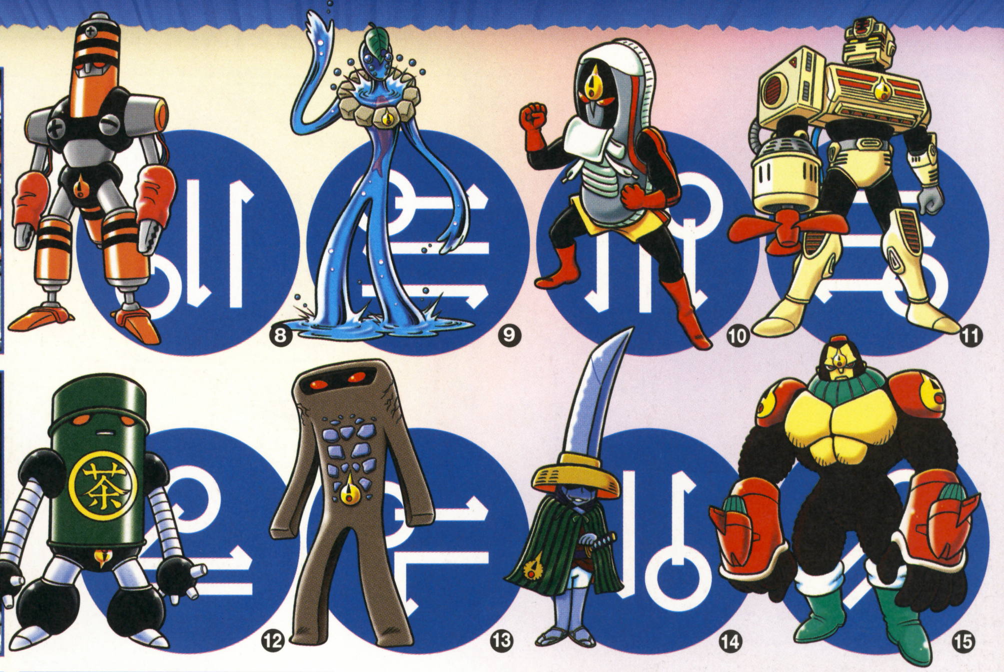


❶一平が住む平和な街に謎の物体が落ちてきた。❷宇宙の力を秘めたブライトパワーを巡る、スペクターとギャラクタスの戦いに、一平たちは巻き込まれてしまう。❸❹❺街を歩き情報を探すことでゲームは進行する。❻これが宇宙文字を描き出すフルチェンジャーだ。❼ブライトスーツを身につけブライトボーイに変身した一平。❽普段の姿は好奇心旺盛な小学生だ。❾幼なじみのミナ。❿自らエリート戦士と名乗るスペクターだが……挙動は“ヘンなガイジンさん”。⓫⓬典型的な天然タイプのママと、科学者のじいちゃん。

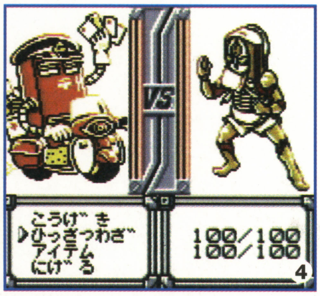


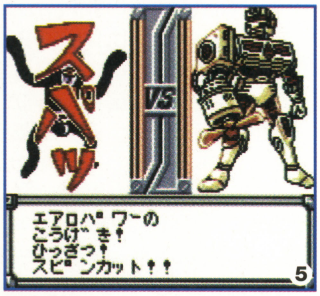










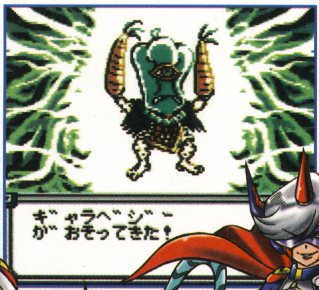


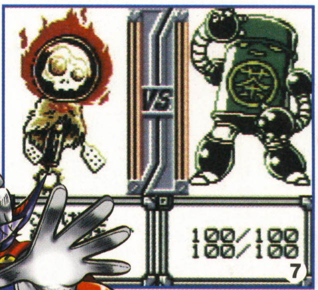
一平がヒーローに変身するためには、宇宙文字の秘密を解読しなくてはならない。まずは基本となる母音（あいうえお）の文字を、ポーズを決めて入力できるようになろう。どうやら宇宙文字には法則性がありそうだ。ゲームを進めるうちにそれを発見できれば、変身できるヒーローの数も一気に増えそうな気配だ。

フルチェンジャーで入力するのは、ヒーローの頭文字だけ。“あ”の文字を入れればアルカリパワードに、“い”ならインウォーターにそれぞれ変身する。ヒーローが登場するときの決めゼリフも奮っていて、往年の戦隊モノのファンなら思わず感涙モノ。「あついハートがもえたぎり！　あくをほろぼすエレキわざ！　あかるいみらいをてらすため！　アルカリパワード！　ここにさんじょう！」なんて韻まで踏まれた日にゃあ、ヒーローになりきってプレイするしかないでしょう。かと思うと、各ヒーローがくり出す必殺技のアニメーションが、思いっきりオトボケだったりする一面も。この落差がたまらないのだ。

『ぞくぞくヒーローズ』に登場するヒーローは50種類以上。それぞれがエレキ、リキッド、フレアなど、数種類の属性を持っていて、互いに相性が設定されている。敵のモンスターとの相性を考え合わせながら、戦闘できるようになったら一人前。そして、50種類を越えるすべてのヒーローに変身できるようになったときこそ、宇宙に真の平和が訪れるのだ。

❶街を歩いていると敵に遭遇した。❷フルチェンジャーで宇宙文字を入力するのだ！❸各々に用意されているカッコイイ決めゼリフとともにヒーローが登場。❹❺それぞれのヒーロー特有の必殺技をくり出すが、そのアニメーションはかなりわらえるもの。❻❼敵、味方ともにキャラクターは個性ばつぐんだ。❽～⓯左上から順に、アルカリパワード、インウォーター、ウルトランナー、エアロパワー、オチャッパー、リモコンマン、ワイルドソード、ゴウリキラーの各ヒーローたち。⓰～⓳強敵ギャラクタスの手先、四天王のギャラクィーン、ギャラキング、ギャラジャック、ギャラエース。⓴ブライトボーイが持つ変身能力をフルに活かせるかは、文字どおりキミの腕にかかっている！











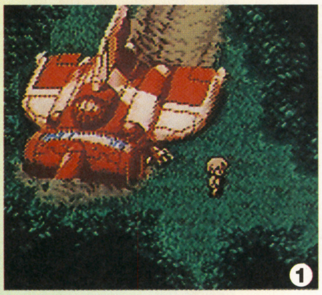
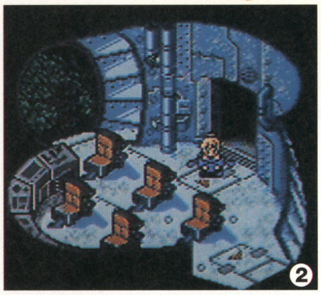
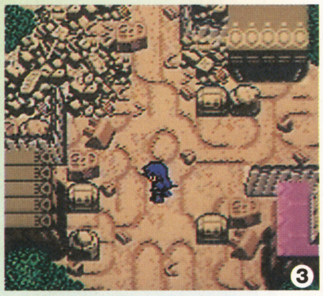
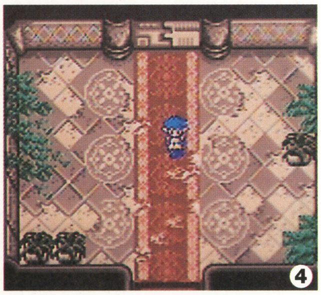
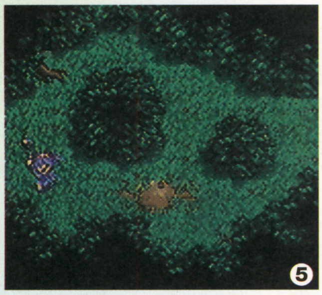
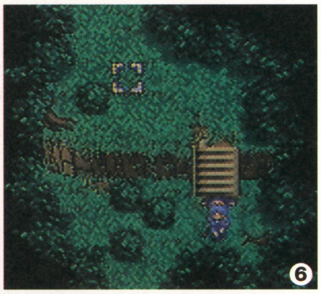
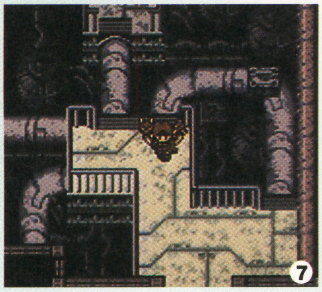
新たな冒険への誘い、人気シリーズ最新作はGBで登場

STAR OCEAN BLUE SPHERE
スターオーシャン ブルースフィア

2000年夏予定
開発度60%
価格未定／エニックス

ENIX

期待の一作




戦闘場面でキャラクターたちの攻撃がリアルに表示される"フルモーション・アクティブバトル"や、特定地域でキャラクターたちが自由に行動する"プライベートアクション"など、先鋭的なゲームシステムを取り入れて多くのファンを獲得した『スターオーシャン』シリーズ。ミレニアムを記念してか、遂にGBに登場することが決定した。しかも今作は他機種で発売されていた『スターオーシャン セカンドストーリー』のアフターストーリー。いわばピカピカの新作、オリジナルゲームというわけだ。

ストーリーのはじまりは前作の2年後。地球の大学に通っていた"プリシス"はある晩、部屋にある緊急連絡用ブザーが鳴っていることに気づく。それは、宇宙の遺跡探索に向かっている"オペラ"と"エルネスト"からの緊急コールだった。どうやら彼らは、探索途中で見知らぬ惑星に墜落したらしい。その後、ふたりを救出するためにかつての仲間たちが集まり、新たな冒険の旅が幕をあける。

これまでのシリーズで採用されていた"スキルシステム"や"特技システム"ももちろん継承。キャラクター自ら有効なアイテムを作り出す"アイテムクリエーション"では、なんと1000以上ものアイテムが作り出せる予定なのだ。さらに新要素としてフィールド上やダンジョン内にパズル的な遊びが加えられ、キャラクターのアクションである"ジャンプ"や"モノを壊す"、"泳ぐ"などを駆使しないと先に進めないようになっている。

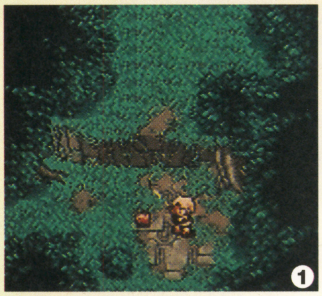
❶❷不時着した宇宙船のようだ。中に"オペラ"と"エルネスト"はいるのだろうか？❸荒れ果てた街にひとりたたずむ剣豪"ディアス"。ここはいったいどこ!?❹新しいコスチュームで登場する"レナ"。観葉植物が置かれた部屋のようだが。❺❻フィールド上を進む紋章術師"セリーヌ"。画面上方のカーソルはなんだろう。❼暗い地下を進む"アシュトン"。彼に取りつく双頭の龍"ギョロ"と"ウルルン"ももちろん健在だ。❽❾"クロード"の好物ステーキ。肉を手に入れたらさっそく料理したい。

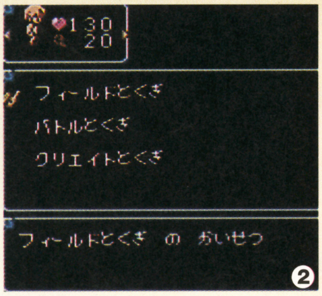
今作では『セカンドストーリー』での登場人物12人を含め16人ものキャラクターが登場！　もちろん物語が進行するにつれて使えるキャラクターも増えてくるわけだが、この中から、3人を選んでパーティーを作り冒険をくり広げるというわけ。思い入れのあるキャラクターを持つファンには、嬉しい悩みになりそうだね。

戦闘システムももちろん前作を継承。プレイヤーは好みのキャラクターを選択して行動を決め、ほかのふたりはAIにて行動するから、つねに緊張感のあるバトルがくり広げられるってわけだ。GBの画面で個性的なアクションシーンがどう表現されるのか、楽しみだよね。

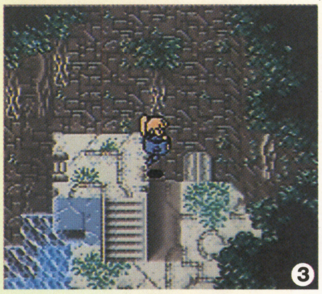
また、通信ケーブルを使って友だちが成長させたキャラクターやパーティーと対戦できるのはGBならではのお楽しみ。同レベルの同じキャラクターであっても、スキルの習得具合などで思わぬ差がついてしまうことも。通信対戦はまだまだ明らかにされていない部分も多いのだが、システム的にもかなり凝ったものになるという。『ドラゴンクエストモンスターズ』でもあれだけ通信対戦が盛り上がったことを考えると、思いっきり期待したいところだ。

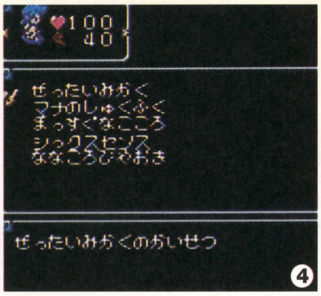
ということで今回はここまで。もちろん、GBのビッグタイトルだけに新たな情報をキャッチ次第、ページを割いて紹介していく予定だ。現段階では今夏発売ということだが、みんなも楽しみに待っていようぜ。


❶



❷


❸



❹



❺


❻

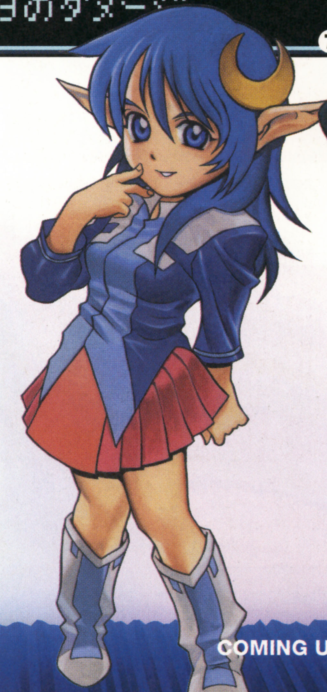


❼



❽

❶❷初登場の“フィールドとくぎ”。どんな場所で必要になるのかな？❸プリシスが宙に浮かんでいるように見える。無人くんの能力はパワーアップしているようだ。❹レナが潜在的に持つ“タレント”一覧。でも、“シックスセンス”って、ちょっと怖い。❺アイテム一覧。武器や道具などがアイコン化されて使いごこちが良さそうだ。❻❼GBでも大迫力の戦闘シーン。敵、味方が入り乱れ攻撃が表示されるバトルシーンは必見。❽3人パーティーでの冒険。誰を参加させるか悩みどころ。❾❿レナとクロード。冒険と同様に彼らの仲も気になるところだ。


❾

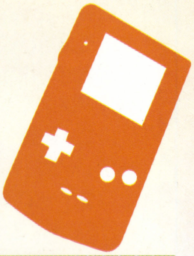

❿

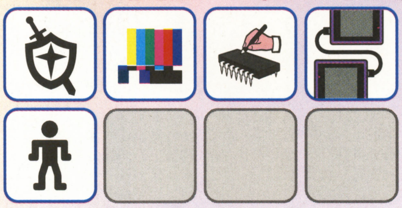
そして合体三昧の日が再び始まるのだ!!

真・女神転生デビルチルドレン

『黒の書』／『赤の書』



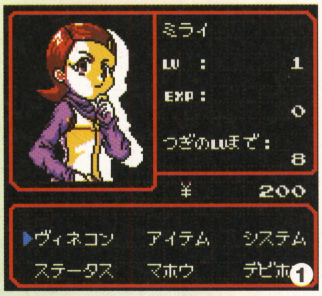




2000年予定
開発度50%
価格未定／アトラス

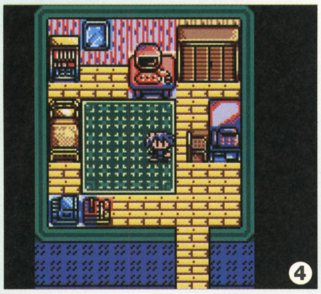
ATLUS













❶『赤の書』の主人公である要 未来（カナメ・ミライ）のコマンド選択画面。❷ケルベロスのクールのステータス画面。画面中央下あたりにある“C”という文字は何を意味する？❸こちらは『黒の書』の主人公、甲斐 刹那（カイ・セツナ）。女性プレイヤーは、やっぱり彼を選ぶのかな？❹『黒の書』の物語は、セツナの部屋から始まる。❺ミライの『赤の書』は、チャイムが鳴り響く学校からのスタート。❻❼セツナと、パートナーであるクールのツーショット。

黒が罪なら赤は血か？　本誌で速報を紹介して以来、謎めいた副題や新しい世界観の設定、ストーリー展開などがファンのあいだでさまざまな反響を呼んでいる『真・女神転生デビルチルドレン』だが、その最新情報が到着したぞ。早速お届けしていこう。

今回明らかになったのが、それぞれの書での主人公のコマンド選択画面。何と言っても気になるのが、画面下部に並んだコマンド群。“ヴィネコン”や“デビホン”など、これまでの『メガテン』シリーズとはまったく異なるコマンドが表示されているが、これがどういった効用を持つのかは、残念ながら現時点では未公開となっている。語感から察するに、“ヴィネコン”は何かコンピューター関連の機器、“デビホン”は電話のようなものによる呼び出しシステムが連想されるが……いったいどんなことができるようになるのかな!?

そして、『黒の書』と『赤の書』では主人公が異なるほか、ストーリーが始まる場所も違っている。『黒の書』の主人公セツナは自宅の自分の部屋から、『赤の書』のミライは彼女が通う学校から、それぞれ物語が展開していく。ちなみに、セツナとミライのふたりが通っているのは国立原宿小学校で、学年はどちらも小学5年生となっている。ということは、小学校に行ったらお互いに会うことができたり、物語が進むに従って相手の『書』に登場する、なんてこともあったりするんだろうか。そうしたストーリーの交差は、ファンならずとも気になるところだよね。


❻ ❼



❶ ❷ ❸ ❹ ❺

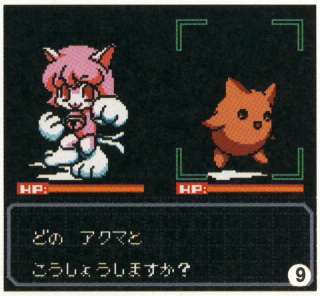
そして、新たに公開された5体の悪魔たち。ちょっとトボけた雰囲気の悪魔から、仲魔にすれば頼りがいのありそうな迫力満点のものまで、バラエティーに富んでいるぞ。いったい彼らはどんな独自の攻撃を仕掛けてくれるか、どんな魔法を使うのか、交渉するときの会話は、さらに合体するとどんな悪魔が生まれるのか……考えるだけでも想像がどんどん広がって、ドキドキしてきちゃうよね！

さて、『デビルチルドレン』の世界は、大きくわけて“地上”と“魔界”のふたつで構成されている。地上は、人間の住んでいる現代の世界だが、経済不況と異常気象で社会情勢は大きく乱れてしまっている。さらに、魔界には6つの大きな国が存在するが、今回はそのうちのふたつの国を紹介しよう。ひとつは、大魔王のいる“ダークパレス”がある“セントラルランド”。魔界の中心に位置し、これを統べる役割を果たしているが、内部で不穏な動きが見られるようだ。これが何かの事件の発端となるのか？　そしてもうひとつは、雪と氷におおわれた極寒の国“アイスランド”。雪だるまのような姿をした“フロスト”という妖魔族たちが暮らす国だ。フロストで思い浮かぶのが、『メガテン』シリーズでおなじみの“ジャックフロスト”。彼が登場してくれると、ファンとしてもうれしいところかな？

残念ながら発売日が未定となってしまった『デビルチルドレン』だが、さらなる続報が入り次第、本誌で順次お伝えしていくぞ！



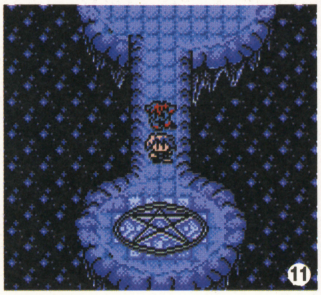
❽



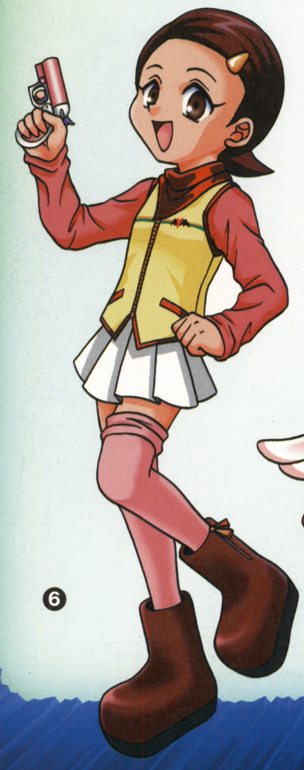
❾



❿



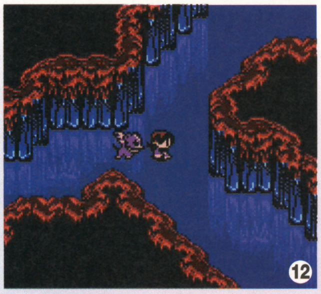
⓫



❻



❼

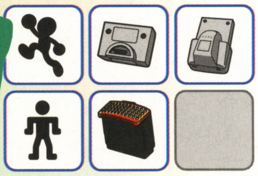


⓬

❶❷❸❹❺左からメッチー、ジャックランタン、ツチノコ、ファントム、アンズー。どれもひとクセありそうな悪魔ばかり。❻❼ミライとベールのツーショット。おそろいのカラーコーディネートだね。❽戦闘に突入した場面。“謎の悪魔”なる表現が使われているということは、魔物図鑑“デビダス”に登録されるまでは不確定要素のままなのか？❾『メガテン』シリーズではおなじみの交渉シーン。❿セントラルランドでの住人（魔物）との会話。どうも大魔王に対して不満を持っているようなのだが……何があったのだろうか。⓫アイスランドを移動中。地面にある魔方陣は、ほかの世界との移動手段？⓬アイスランド内のダンジョンを移動。床に映る壁が、寒々しさを強調している。

時空をさまよい闇を斬る刀剣マスター

大刀

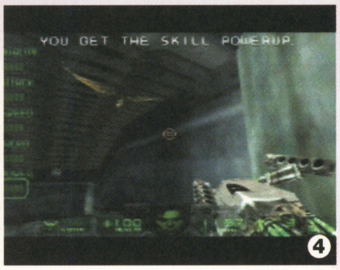
2000年3月31日
開発度100%
6,980円／ケムコ

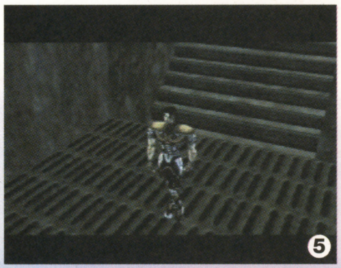
『トップギア』シリーズでおなじみのケムコから、近未来を舞台にした3Dアクションアドベンチャーが発売される。時は西暦2455年、伝染病ワクチンによって財を成した“カゲ・ミシマ”という独裁者によって世界は操られていた。キミは伝説の刀鍛冶の子孫“ヒロ・ミヤモト”となり、烈悪たる支配を打ち砕かねばならない。物語は25世紀の日本を舞台にはじまり、“カゲ・ミシマ”の強大な力によって、古代ギリシャや中世ノルウェー、アルカトラズ島など時空を超えた冒険へと続いていく。

強力な武器や防具、そして生命力などのステータスがアップするアイテムを見つけたり、志を同じくするパートナーたちを救い出し情報を得ることで、“カゲ・ミシマ”との最終決戦の場へと向かっていく。ここで必要となるのはソフトのタイトルともなっている“大刀”。史上最高の刀を自在に操り、世界を救うことができるだろうか？





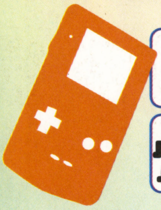
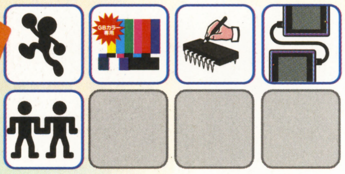




①②ほの暗い世界。敵はいたるところで主人公を見張っている。③武器や防具を拾ったら装着、新たな敵に備えよう。④画面右下に表示された“経験値”。倒した敵の数によって能力値がアップする。⑤合間に入る美麗なアニメーションを堪能しよう。

相手よりさきにミッションを遂行するのだ

メタルギアゴーストバベル

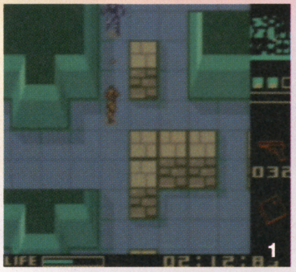
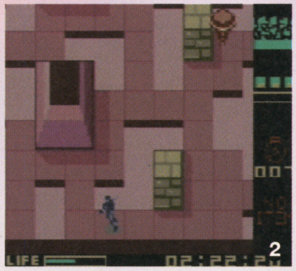
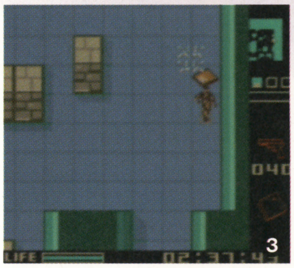
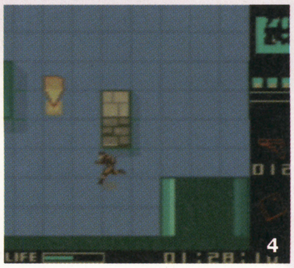
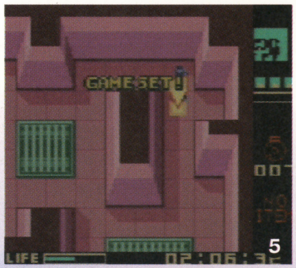



2000年4月27日
開発度100%
4,500円／コナミ

前号で紹介した『メタルギア ゴーストバベル』、反響の大きさから続報をお伝えしよう。

潜入工作員“ソリッド・スネーク”となって敵の基地に進入、核搭載二足歩行戦車“メタルギア”を破壊するのがゲームの目的だったが、今回はもうひとつのゲームの楽しみ“VS バトル”を紹介する。これは通信ケーブルを使い、同じミッションをお互い同時にプレイし、さきにクリアーしたほうが勝ちとなるモード。ミッションの目的は、マップ上にある3つのデータディスクを回収して、ゴールを目指すというものだ。相手がさきに回収したデータディスクは、攻撃で倒して奪い取ろう。3つ回収するとゴールが4つ表示される。本当のゴールはひとつであとの3つはニセモノだけに、最後まで対戦が白熱することうけあいなのだ。

発売日も来月末と間近に迫ってきただけに、ぜひ仲のよい友だちといっしょに購入して対戦を楽しんでくれ！

①②不意にあらわれる敵の姿。どこにいるのか緊張感が高まる。③敵よりさきにデータディスクを奪うのだ。④データディスクをすべて集めればゴールが4つも表示される。⑤ミッション達成！　何度も遊んでお互いの腕を競い合うのだ。

発売迫る！ダッシュで予約限定版をゲットせよ！

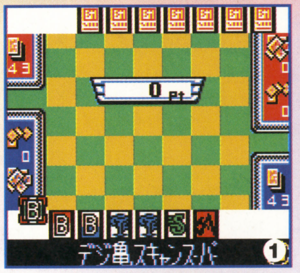
ビックリマン2000チャージングカードGB

2000年5月27日
開発度60%
3,980円／イマジニア

Imagineer

以前紹介した『ビックリマン2000 チャージングカードGB』の発売日がほぼ決定。待ち切れない友だちのためにもう一度紹介するぞ。キミは主人公タケルとなって『ビックリマン2000』のシールとカードを集めながら、ゲームの世界にいるさまざまなライバルたちとカードバトルをくり広げ、最終的に強者が集まるトーナメントで優勝すればゲームクリアーとなる。簡単にカードのルール説明をすると、ターンごとに自分のカードを組み合わせて攻撃、相手の持ち点を減らして0にすれば勝ちとなる。

もちろん初心者のためのチュートリアル（カードの遊び方の説明）も充実しているから、この機会に遊ぶ友だちも楽しめるってわけだ。ちなみに、いま予約するとキャンペーンとしてレアカード（星天使タケルカード）が同梱された限定版が購入できる。このカードに書かれたパスワードを入力すると、ゲーム内にもこのカードが現れるというお得バージョン。いますぐ近所のゲームショップに急ぐのだ！











❶さあバトルスタート。カードを組み合わせて、相手を攻撃だ。❷スコア計算。相手のポイントを20点減らしたぞ。❸❹カードの組み合わせが勝負のカギだ。❺勝つことでビックリマンシールをもらえることも。

水面、荒地、断崖絶壁を疾駆する新チョロQ

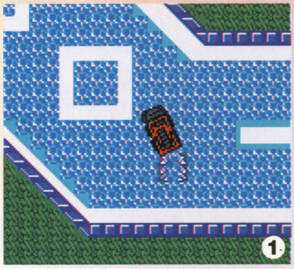
パーフェクトチョロQ

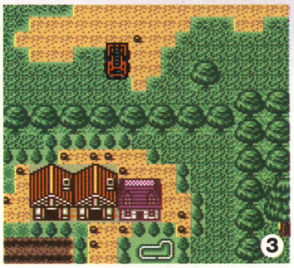
2000年8月中旬予定
開発度30%
3,980円／タカラ

TAKARA

みんな大好きチョロQのGB第2弾ソフトが発売される。ゲームシステムは前作の『ハイパーカスタマブルGB』と同じ。走行ラインやぜんまい出力をうまく調整して、対戦相手よりさきにチョロQをゴールさせれば勝ちなのだ。コースの壁の反射を利用したり、相手の走行の邪魔になるライン取りをするなど策を練らないといけないぞ。そして、つぎつぎに登場する世界中のライバルたちを各レースで打ち破ることが目標となる。今回は陸・海・空用のパーツを付けないと冒険できない場所、行けないコースがあるため、それに応じたチョロQのカスタマイズも必要。ボディーやタイヤ、シャーシなど250種類以上のパーツがキミのこだわりにも十分応えてくれるぞ。

いろんな場所で手に入る"チョロQコイン"を集めたり、世界各地にある"スタンプじょ"を回るスタンプラリーを行うことで、レアアイテムや豪華景品をゲットできるなど、べつのお楽しみもちゃんとあるのはうれしいね。もちろん通信ケーブルを使って、友だちと賭けレースもできる。自分のチョロQがどれくらい速いか知る上でも、友だちとの対戦は避けて通れないのだ！






❶これが"ウォーターロード"。チョロQが思うように走行しないことも。❷GBカラー専用だけにボディーのカラーリングにもこだわろう。❸各エリアでは未知のライバルがキミを待っている。❹スタンプ帳はいい記念になるね。❺通信対戦に勝つと、カスタムパーツの賞品がもらえることも。

ぐるぐるぐるぐる目も回るパズルゲーム

パズループ

2000年3月17日
開発度100%
3,800円／カプコン

CAPCOM

単純なルールながら、反射神経や読みが重要なのがこの『パズループ』だ。同じマークが3つ以上つながると消える特質を持つ“ジュエルストーン”が、うずまき状に回転しながら中央に向かってくる。プレイヤーは中央の砲台を回転させながらジュエルストーンを発射、同じマークをつなげて消していくのだ。ちなみに、向かってくるジュエルストーンが、砲台にある“デッドライン”に着いたらゲームオーバーとなる。消した後に左右のジュエルストーンが同じマークであればいわゆる“連鎖”というわけだ。

モードは4つ。ひとりでプレイして高得点を目指す“パニック”。通信ケーブルを使って対戦、ジュエルストーンを多く消せば、相手に多く送り込めるルールの“VS GAME”。決められた数のジュエルストーンを発射してステージ内のジュエルストーンをすべて消す“チェックメイト”。200個のジュエルストーンを消すタイムを競う“タイムアタック”がある。新趣向のパズルゲームをぜひ遊んでみて！











❶❷同じマークのジュエルストーンを発射して消していく。うまくいけば連鎖だ。❸“デッドライン”に届いたらゲームオーバー。考え過ぎずどんどん発射しよう。❹ハイスコアーを登録。これは燃えるぜ！❺200個のストーンをひたすら消して、タイムを縮めろ！

人気パズル最新作がGBで発売されるのだ!!

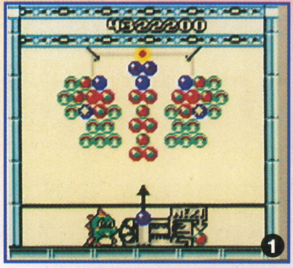
パズルボブル4

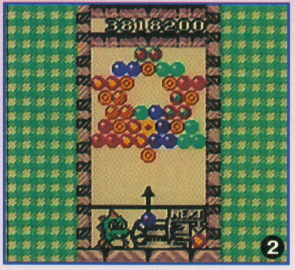
2000年4月28日
開発度100%
3,800円／アルトロン

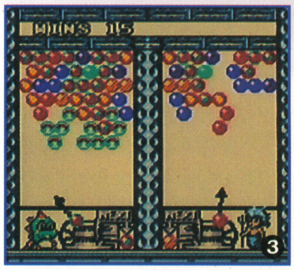
ALTRON

ゲームセンターで、はたまたN64などのゲーム機で人気を博した『パズルボブル』が遂にGBに登場だ！　旧作の移植ではなく新たなステージも用意された新作だけに期待が持てるぞ。ゲームシステムは簡単。“撃ち出し台”からバブルを、画面上方の色とりどりのバブルのかたまりに向けて発射し、同色のバブルを3つ以上つなげて消そう。多くのバブルをまとめて消すと高得点となるぞ。ただし、上方にあるバブルのかたまりが時間とともに降りてきて、“デッドライン”を超えるとゲームオーバーなのだ。

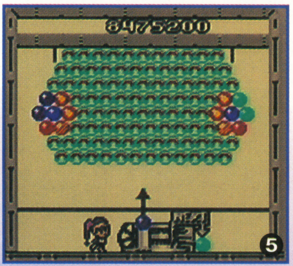
GB版で新たに加わった新ステージが“バランスフィールド”。文字どおり画面上方にある滑車の左右にいくつかのバブルがつなげられ、一方にばかりにバブルを発射すると滑車が動いて、重い方が沈んでくる。つまり、左右のバブルのバランスをうまく取りながら発射しないと、すぐにデッドラインを超えてしまうというわけ。さて、キミは難易度がさらに上がった『パズルボブル』をクリアーすることができるかな？











❶いちごの房のような左右のバブル。どこから当てようか。❷GBカラーならではの美しい画面。バブルの種類の違いが良くわかる。❸コンピューターとの対戦モード。何人勝ち抜けるだろう。❹“バブルン”など、おなじみのキャラクターたちももちろん登場。❺これは！　高得点のチャンス。

懐かしいアーケードゲームが蘇る！

BUBBLE BOBBLE

2000年5月26日予定
開発度100%
3,980円／ジョルダン

ジョルダン株式会社

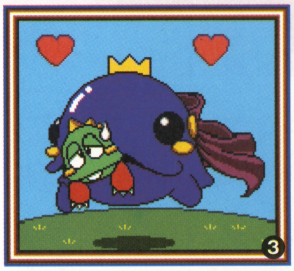
アーケードの名作ゲームが『タイトーメモリアル』としてシリーズ化することになった。その第一弾に『BUBBLE BOBBLE』がラインアップされたぞ。

原因不明の病気にかかってしまった弟を救うため、治療に必要な"月の水"を探し旅に出るというのがゲームのストーリー。プレイヤーが操るバブルンは、アワを吐き出して敵を閉じこめ、頭や背びれを使って割ることで敵キャラクターを倒すことができるんだ。ただし、ボスキャラクターだけはアワを数回当てないと閉じこめられないぞ。ステージ上の敵をすべて倒すか、一定のアイテムを取るなどの条件をこなせばステージクリアーだ。

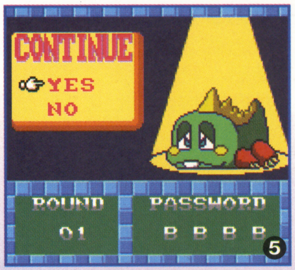
もちろん、GBに移植するにあたり、新たに追加された部分もあるぞ。まずは、ステージ数が増え、全120面になったこと。グラフィックも一新されているのでGBの画面上でも見やすくなっている。また、ストーリーに合わせてユニークなキャラクターたちが登場するイベントグラフィックも必見だ！











❶アワを使って、敵を倒すのだ。❷GBカラーで蘇ったタイトル画面。キレイだよね。❸新たに追加されたイベントグラフィックだ。❹1UPしたぞ！　少しは安心？❺ゲームオーバーになるとこの画面に。もちろんコンティニューするよね。

爽快なカーチェイスゲームが復活だ

CHASE H.Q.

2000年5月26日予定
開発度100%
3,980円／ジョルダン

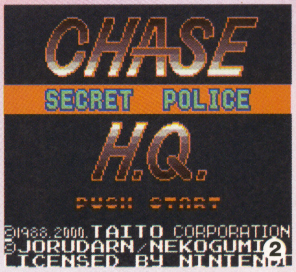
ジョルダン株式会社

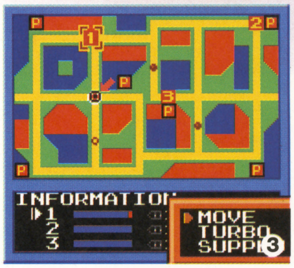
『タイトーメモリアル』のもう一本は、異色のカーアクションゲームとして注目された『CHASE H.Q.』。このゲームは普通のレースゲームと違い、相手の車にダメージを与えて走行不能にするのが目的という、カーチェイスを題材にしているんだ。

移植にあたって新たに追加された全体マップでは、複数の警察車両に指示を出せるようになっていて、プレイヤーは犯人逮捕のために、それぞれタイプの違う5人の刑事の中からメンバーを3人選び、マップ画面で警察車両を配置して、犯人の車へと誘導しなくてはならない。刑事たちが犯人の車と接触するとバトル画面に移るので、車ごと体当たりをしてダメージを与え、走行不能にしてしまえ。マップ外へ逃してしまうとゲームオーバーになるので気を抜くな！

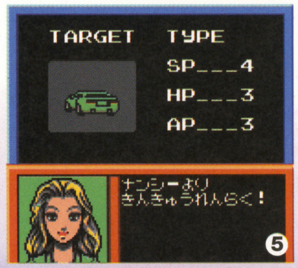
全10ステージをクリアーするのが目的の"1P　PLAY"モードと、通信ケーブルを使用して友だちと対戦できる"2P　VS"モードが用意されているぞ。











❶急げ！　犯人の車に追い付くんだ！❷タイトル画面からも硬派な雰囲気が伝わってくるぞ。❸マップ画面では、犯人の車を追い詰めるように警察車両を配置しよう。❹5人の刑事にはそれぞれ、"パワーがある"、"スピードが早い"といった特徴があるぞ。❺犯人の情報を教えてくれるのは、オペレーターのナンシーだ。

まったりとした話しかたはGBでも健在だ

おじゃる丸〜月夜が池のたからもの〜

2000年5月予定
開発度60〜70%
価格未定／サクセス

SUCCESS

現在もテレビで放映中、独特のしゃべりかたがおもしろいキャラクター“おじゃる丸”のゲーム化が決定したぞ。おなじみの月光町を舞台に、おじゃる丸とお供の電ボが、ライバルのオコリン坊たちと“金の鈴”をめぐってすごろく形式で競い合うゲームだ。

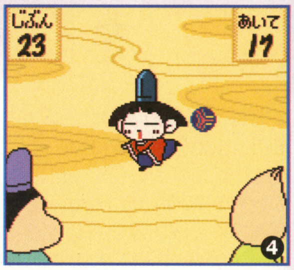
ゲームはポイント制で、プレイヤーはサイコロを振り、月光町をめぐり歩いていろいろなものを集めたり、困っている人を助けたりしながらポイントを増やしゴールを目指す。より多くポイントを稼いだほうが勝者となる。

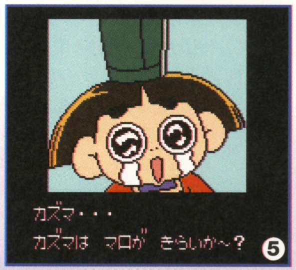
対戦相手と同じマスに止まったときや、ミニゲームマスに止まることで対戦するミニゲームも充実しているぞ。4つあるミニゲームは、“けまり”や“みやびな舞”など原作に沿った内容になっている。ミニゲームだけを遊べるモードも用意されているので、練習してみてはいかが？











❶止まったマスによってイベントが起きる。❷タイトル画面のバックは月夜になっている。シブイ。❸おじゃる丸のお供で、礼儀正しい言葉づかいの電ボ。電気ボタルだから“電ボ”なんだって。❹ミニゲームのひとつ“けまり”。さきに30回蹴り終えれば勝ちだ。❺ごぞんじおじゃる丸。プリンが大好物だ。

ジャングルの中を自由自在に駆け抜けろ！

Disney's TARZAN

2000年3月24日予定
開発度100%
4,300円／シスコンエンタテイメント

SYSCOM ENTERTAINMENT

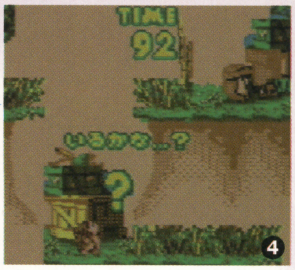
昨年日本でも公開されて人気を博した、ディズニーのアニメ映画『ターザン』がゲームになった。GBの画面に表示されるターザンや仲間たちの躍動感あふれる動きは、まるで映画を彷彿とさせる仕上がりだぞ。なんとオープニングは、GBでは珍しいムービーになっている。滑らかなアニメーションは必見だ。

ゲームの内容は、ジャングルや船の中を敵の攻撃をかわしつつ、走ったり泳いだりツタを使ってジャンプする爽快なアクションゲーム。全23ステージ構成で、プレイヤーが操るのは、最初は子供時代のターザンとターザンの大親友でいたずら好きなゴリラのターク。中盤からは好奇心に満ちた勇敢な女性ジェーンと青年時代のターザンとなっている。敵ボスには、残忍な豹のサボーや、ゴリラたちを生け捕りにしようと企む冒険家のクレイトンなど、おなじみのメンバーが登場するぞ。バナナを集めたり、ステージ内にいる仲間を探すなどの条件をこなしてステージクリアーを目指せ！











❶危ない！　イノシシが狙ってるぞ！❷映画の雰囲気を再現したアニメーションムービー。❸ポケットプリンタにも対応しているので、好きな背景やキャラクターを印刷できる。❹ふたりプレイの“かくれんぼ”。見つけられるかな？❺各ステージの最初には、こんなグラフィックも。

ハラハラ、ドキドキのアクションパズル!

ロードランナー ドムドム団のやぼう

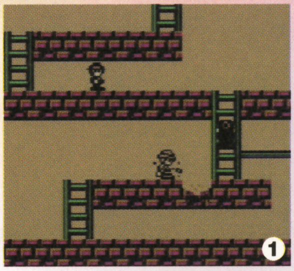
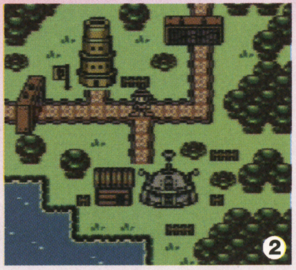
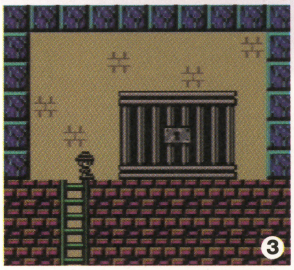
2000年4月7日
開発度?%
3,980円/エクシング

XING ENTERTAINMENT

根強い人気を持つアクションパズルゲームがGBカラーに対応して帰ってきたぞ。ゲームの基本は床に穴をほって主人公にせまってくる敵をうまく落とすこと。穴に落ちた敵の上を歩くことができるので、敵をやりすごしながらその階にあるカギをすべて手に入れよう。最後に上の階へ続くはしごを上ればクリアーだ。また原作が再現されたオリジナルモードのほかに、ストーリーモードとエディットモードのふたつが加わった。

ストーリーモードでは絶滅しそうな動物を売りさばく“ドムドム団”のアジトにのりこみ捕らわれた動物を救いだそう。基本的な操作はオリジナルモードと同じ。建物ごとに設定されている数より少ないミスで屋上までたどりつけば動物を助けだせるぞ。救出した動物は育成することができ、動物たちの育ち具合によってエンディングが変化する。

エディットモードでは自分だけのオリジナルステージを作れるほか、通信ケーブルや赤外線ポートを使って、友だちどうしとパズルを交換できるぞ。




❶掘った穴はしばらくすると元に戻ってしまう。タイミングを見極めて穴を掘ろう。❷敵のボス“レベッカ”のいる城をめざすのだ!❸ステージの最上階のオリの中に動物がつかまっている。❹動物によって、好きなエサが違うぞ。❺エディットしたパズルは10個までセーブすることができる。

迫力ある戦闘が楽しめるファンタジックRPG!

ソウルゲッター ~放課後RPG~

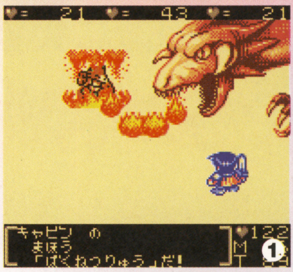
2000年5月予定
開発度00%
価格未定/マイクロキャビン

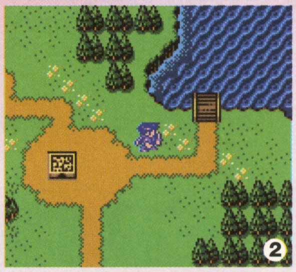
マイクロキャビン

ファンタジー世界を舞台にした正統派RPGの新作がGBで出るぞ。主人公は封印が解けかかった“闇王”をふたたび封じるため、“封印のソウル”を探し出す冒険へと旅立つのだ。

“ソウル”と呼ばれる特殊な宝石は、ペンダントに装着することで威力を発揮する。ソウルの持つ能力が引き出され、戦闘時に魔法攻撃が使えるようになるのだ。ソウルは3個まで組み合わせることができ、そのパターンによって使える魔法が増えていくぞ。注目は、GB初となるクォータービューでの戦闘シーン。敵との距離がよくわかるので立体感ある戦闘を楽しめる。使う魔法によっては、大迫力のアニメーションが挿入されるぞ。

このゲームでは、ほかのゲームよりよく考えてから主人公の性別を選択しよう。男の子しか装備できないアイテムがあったり、ゲーム中に登場するキャラクターが女の子には優しかったりするのだ。さて、キミはどっちの性別で冒険を始める?










❶迫力満点の戦闘シーン。この魔法なら一撃で敵を倒せるかも。❷旅へと出た主人公。何が彼を待ちうけているのだろうか。❸画面右下に“T”で表示されている数字がテンション。この数値が100を超えると攻撃力の高い“暴走アタック”を発動させることができる。❹ペンダントの中の点線の形と色から埋め込むソウルの種類がわかるぞ。❺男にすべきか、女にすべきか。それが問題だ。

目指せ！ サルのチャンピオンボクサー!!

さるパンチャー

2000年3月24日予定
開発度100%
3,980円／タイトー











❶サル1グランプリに出場する日を夢みてがんばろう。❷往年の名サルトレーナーのおじさん、“しげぞう”。❸しげッチはカレーが大好き。❹1に努力、2に努力、3に努力。トレーニングは大事だぞ。❺いよいよプロテスト。日頃の練習の成果が問われるぞ。

サルのトレーナーとなり、ボクサーとして調教するユニークなゲームが登場するぞ。最強のサルパンチャーを生み出そう。

はじめはおじさんのくれたサル、“しげッチ”と仲良くなろう。エサやおやつをあげたり、言うことを聞いたときに誉めてあげれば、サルとの信頼関係が深まっていく。トレーナーのトレーニング姿を見て、サルも真似をしてくれるようになるぞ。

トレーニングでサルがパワーアップをしたら、プロテストに挑戦。合格すればほかのサルと試合をし、勝てばランキングをあげていくことができる。サルの成長には限界があるので、より強力なパンチャーを作るためには配合をして、子供に能力を受け継がせて育てていこう。

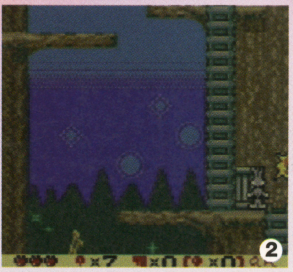
通信ケーブルを使えば、友だちとの試合はもちろん、アイテムを交換したり、お互いのサルをお見合いさせることもできる。通信対戦で勝ったときにだけしか手に入らないアイテムが登場したり、お見合いでしか産まれない色違いの子供が誕生するのだ。

可愛らしいバックスといっしょに大冒険だ！

バックスバニークレイジーキャッスル4

2000年春予定
開発度100%
3,980円／ケムコ











❶何も操作していないと昼寝を始めるバックス。先に進まなくていいの？❷つぎのステージにつながる出口。でもカギを集めていないと先にすすめないぞ。❸途中で邪魔をしてくるキャラクターにさわるだけで体力がひとつ減るぞ。相手をうまくかわすか、やっつけてしまおう。❹宝箱の中にはアイテムが入っている。これで少しは楽になるかな。❺お見事！　ステージクリアーだ。パスワードも忘れずにメモしておこう。

大人気のアニメキャラクター、バックス・バニーが大活躍する人気アクションゲームの第4弾が発売されるぞ！　島と城。ふたつの舞台がバックスを待っている。アニメ、ルーニトゥーンでお馴染みのキャラクターたちも登場するぞ。いつもは仲のいい彼らがバックスの行く手をさえぎる。うまく邪魔をかわしながら先をめざそう。ステージ上に散らばる8つのカギを集めれば、つぎのステージにすすめるぞ。

迷路のようなステージをうまくクリアーするには、途中で手に入るアイテムの使いかたがポイントになる。“ハンマー”で障害物を取り除いたり、“おもり”をお邪魔キャラクターにぶつけてやっつけよう。ツルツル滑る氷の床や、通っているとだんだん崩れていく床といったワナも登場し、バックスを苦しめる。ロープやパイプ、ジャンプ台などの仕掛けをうまく活用しよう。最後にたどりついたところでバックスを待っているのは……？

実機で遊べるパチンコシリーズがGBで登場

必殺パチンコBOY CRモンスターハウス

2000年3月31日
開発度?%
3,980円／サンソフト

SUNSOFT

他機種で発売されているパチンコシリーズが人気のサンソフトから、GBでも遊べる必殺パチンコシリーズが登場するぞ。第一弾はいまでも根強い人気を持つ“CRモンスターハウス”だ。パチンコファンも大満足の3つのモードが楽しめるぞ。

まずは“攻略モード”でパチンコの攻略を楽しもう。時間と所持金が無制限のほか、パチンコ盤面の釘を調整することもできる。“リーチカタログ”では、実機のリーチパターンと大当たりが見られる。出現率の低いリーチをこのモードで参照して、実戦に役立てよう。“玉入モード”を選べば、デジタル表示を回す“チャッカー”に、自由に玉を入れられるぞ。

まだまださきの話だけれど、父の日にパチンコが大好きなお父さんにプレゼントしてあげるのもいいかもしれないね。











❶まずはパチンコ台をみてどこを狙うか考えよう。❷やった、ミイラ男がそろったぞ！❸この3つのモードを極めて、モンスターハウスを攻略しよう。❹途中でこんなイベントをみることもできる。何が起こるのかな？❺こんなかわいい娘にウィンクされたら、やるしかないよね。

モンスター相手に、いざ！ パチンコ勝負！

CRモンスターハウス

2000年夏予定
開発度20%
3,980円／タム

TAM

あのパチンコ『CRモンスターハウス』がゲームボーイソフトで登場！ パチンコシミュレーターとしての再現性はもちろんのこと、今回はモンスターハウスのキャラクターが、プレイヤーに挑戦してくるという実機のファンにはたまらない演出が加わった！

まずはストーリーモードに挑戦しよう。各パチンコ台にはそれぞれ特殊な設定があり、キャラクターを相手に一定の目標をクリアーすることでゲームは進んでいく。最初の台を攻略することでつぎの台が遊べるようになるぞ。

もうひとつのプレイモードは、自分で“換金率”、“所持金”などを選択し、所持金が無くなるまでパチンコを楽しむことができるというもの。全部で6つあるパチンコ台はそれぞれ釘の配置に違いがあるぞ。釘の一部分を拡大して、釘の傾きを確認してから台を選ぼう。GBだからお金が無くなっても、何回でもパチンコを楽しめるのだ。











❶おっと、リーチだ。お化けが絵柄を合わせてくれるかな？❷やったね。大当たり。連チャンを続けていこう。❸これがモンスターハウスの台。パチンコ屋でもおなじみだね。❹この画面で設定を変更したり、釘をチェックしてから遊ぼう。❺うーん、残念。うまくいかなかったみたい。

No.15
●牧場物語

●商品番号／303526
●ジャンル／シミュレーション
●メーカー名／パックインビデオ

書き換え価格 1,000円（税別）●
Fブロック数／4ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

ここがオススメ　自然と触れ合うことの楽しさを体験できる

大自然の中で、作物や家畜を育てていく『牧場物語』。牧場を開拓しながら、いろいろな人々と出会ったり、家畜（動物）たちと触れ合いながら、幸せな人生を体験できるのが魅力的。何もかも初めての牧場生活はとても忙しいけれど、町の人の何気ない一言が“しあわせ”に感じる、そんな心温まるゲームなのだ。

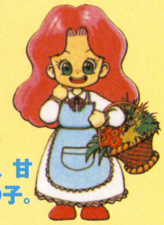


牧場生活を楽しくするキャラクターたち


アン
ボーイッシュで明るい道具屋の娘。


主人公
牧場を経営している男の子。


エレン
食堂の看板娘。動物好きで料理が得意。


ニーナ
花屋にいる、甘えん坊の女の子。

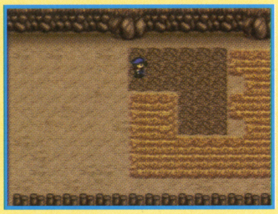

アリア
町長の娘。内気で礼儀正しいお嬢様。


イヴ
陽気でお祭り好き。酒場で働いている。

土と接してみよう

『牧場物語』では、かぶやじゃがいも、トマト、とうもろこしなどの野菜を育てることができる。しかし、主人公がやってきた当初の牧場は荒れ地だらけなので、開拓（畑づくり）から始めなくてはならない。大変な作業だけど、少しずつ牧場らしくなっていく様子を見れば、“頑張ってよかったなぁ”と感動するハズだ。



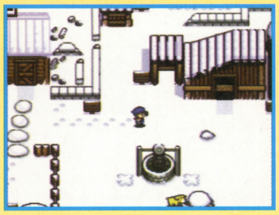


四季を感じよう

実際の生活と同じように『牧場物語』の中にも春、夏、秋、冬の四季が存在する。それぞれの季節によって、収穫できる野菜や、生活習慣などが変化するぞ。短いプレイ時間で四季を味わえる、とってもお得なソフトなのだ。

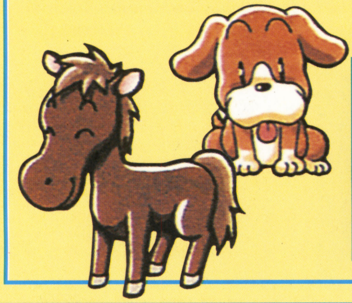






動物たちと触れ合おう

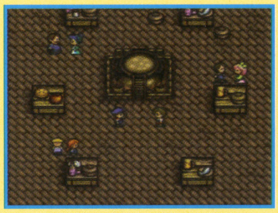
牧場では作物を育てるだけでなく、家畜の飼育も行える。飼育できるのは牛とニワトリの2種類だけだが、本物の動物たちと同じように、大切に育てていかないと病気にかかったり、死んでしまうこともあるので、十分に愛情を注いでね。また、これ以外にも犬や馬などが主人公とともに生活していくぞ。





牧場での楽しいできごと

牧場生活を盛り上げるイベントが多数用意されているのも、このソフトの魅力のひとつ。町の人々と交流を深めるものから、牧場経営に影響を与えるものまでさまざま。楽しいできごとばかりではないけれど、どれも良い思い出として心に残るんじゃないかな？





GBソフト書き換えシステムもサービス開始になり、このコーナーも8ページにパワーアップ！ SFCだけではなく、GBの情報もどんどん紹介していくぞ。さて、今回紹介するSFCソフトは、牧場経営シミュレーションの『牧場物語』。自然と触れ合いながら、ほのぼのとした生活を体験できるぞ。そして、GBソフトはアクションゲームの名作『スーパーマリオブラザーズ デラックス』だ。

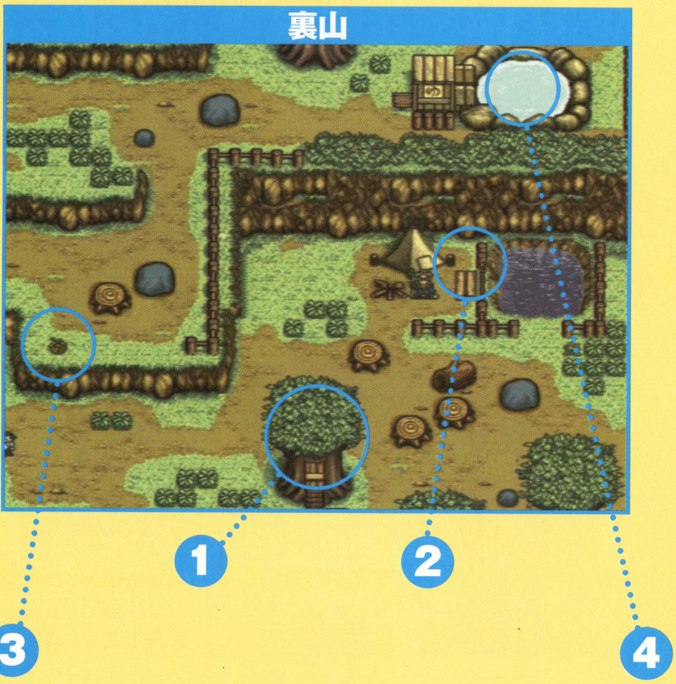
ゲームをプレイしよう

コントローラーの使いかた



基本操作説明

画面の見かた1



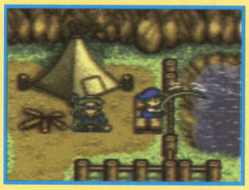
1 増築を依頼する

資材とお金がある程度貯まれば、家を3段階まで増築することができる。



2 釣りをする

テントをはっているおじさんに話しかけると、釣り竿を貸してくれるのだ。



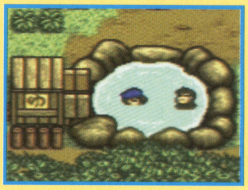
3 収穫物を採る

四季折々の木の実を採り、牧場の出荷箱に入れれば、買い取ってくれるぞ。

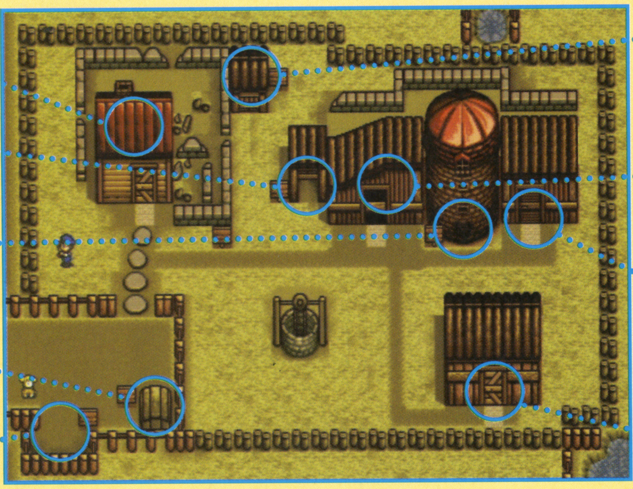


4 温泉に入る

温泉に入ると、疲れた体を癒すことができる。何回も入ると効果的だ。



牧場



1 主人公の家

テレビで翌日の天気を確認したり、家畜数や所持金なども見られる。ベッドで休むと1日が終わる。



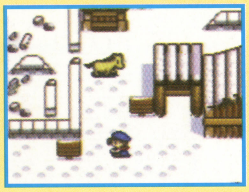
2 資材置き場

オノで切り株を割ると、自動的にここへ薪が集まる。家の増築や柵の補強などに必要なのだ。



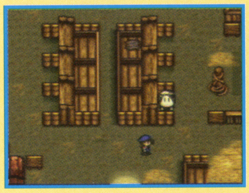
3 馬小屋

作物の収穫を手伝ってくれる馬の小屋。朝は必ず小屋に戻るし、餌を与えなくても平気な賢い馬。



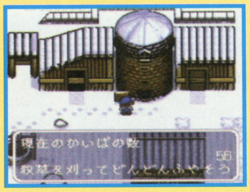
4 牛小屋

小屋の中では牛の世話から搾乳、出荷までを行うことができる。交配すれば、牛のお産も可能。



5 かいば置き場

育った牧草をカマで刈ると、自動的に集まる。かいばは家畜の餌なので、こまめに量をチェックしよう。



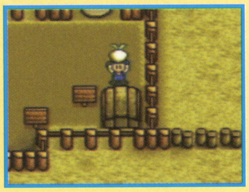
6 ニワトリ小屋

卵を専用の出荷箱に入れると出荷できる。生まれたばかりの卵を孵化箱に置くと、ひよこになるぞ。



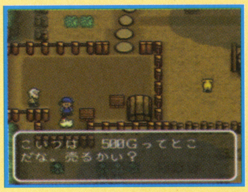
7 出荷箱

畑でできた野菜をここに入れると、夕方5時に出荷される。5時を過ぎると出荷できないので注意！



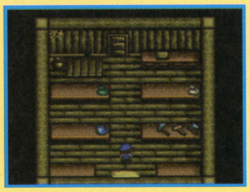
8 家畜買い取り置き場

家畜屋のおじさんに家畜を売ることを伝えてから、ここに家畜を置くと、買い取ってもらえる。



9 納屋

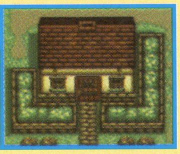
種やクワなどの道具を置いてある場所。持てる道具は2種類までなので、頻繁に訪れよう。



町

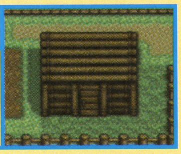
花屋

季節に合わせたさまざまな種や、プレゼント用の花などを売っている。



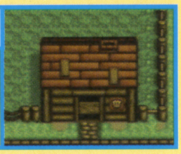
占い

恋愛についていろいろなアドバイスを聞くことができる。



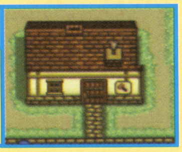
家畜屋

動物の売買や、飼育に必要なアイテムなどを売っている。



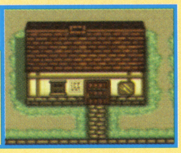
道具屋

牧場経営に役立つアイテムを売っている。



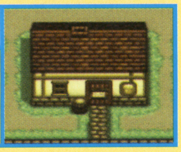
食堂

とってもおいしい料理を食べさせてくれる。



酒場

夕方から営業開始となる。疲れを癒す、ちょっと大人のお店だ。



ゲームのポイント　効率良く作業を進めよう

作物の作りかた

①地ならしをしよう

地ならしに必要な道具であるカマ、ハンマー、オノの使いわけが大切。雑草は素手で抜いたり、カマで刈り取れる。岩はハンマーで破壊するか、持ち上げて水場に落とそう。切り株や大きな岩などは、6回連続で道具を使用すれば壊せるぞ。



②開拓

地ならしが終わったら、つぎはいよいよ開拓だ。クワを使って、地面を丁寧に耕していこう。主人公の目の前の地面を1ブロックずつ耕せるが、道などは耕せない。出荷箱の近くなど、収穫時に効率良く作業が進められる場所から始めるといい。



③種をまこう

クワで耕した畑に、花屋で買ってきた種をまく。種を購入すると自動的に納屋に届くので、これから育てる作物の種の袋を持ってくるのだ。1袋につき、3×3マス分の種が入っているぞ。なお、耕していない場所には種はまけないので気を付けよう。

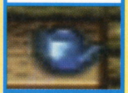


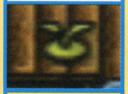
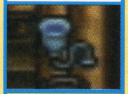
④毎日の水やり

種をまき終えた畑には、1日1回水をあげよう。なお、1日に2回以上あげても早く育つわけではないので注意。最初に主人公が持っているジョウロは、使用回数が決まっているので、水がなくなったら水場で水を汲んでこよう。



アイテム一覧表

カマ	クワ	オノ	ハンマー	ジョウロ
				
草や雑草を刈る道具	さら地を耕す道具	切り株を割る道具	岩や石を砕く道具	水を汲んで畑にまく

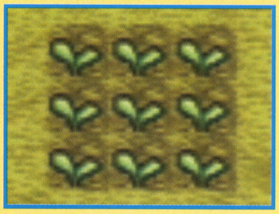
牛集めのベル	スプリンクラー	乳しぼり器	ブラシ	力の木の実
				
自分のところに牛を集める	広い範囲に水をまける	牛の乳をしぼる道具	牛をなでてかわいがる	体力の最大値が増える

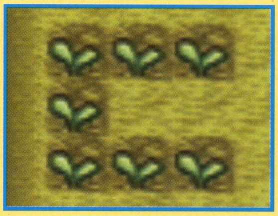
牧草の種	トマトの種	とうもろこしの種	じゃがいもの種	かぶの種
				
500G	300G	300G	200G	200G

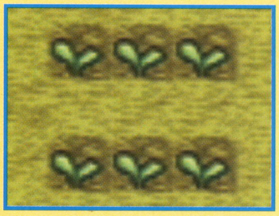
牛のエサ	ニワトリのエサ	牛用の薬	牛のタネ
			
1000G	300G	1000G	4000G

畑の耕しかた

9マスの畑の利点はたくさん出荷できることだ。しかし、芽が出るまで成長すると、中心の作物に水をあげられなくなってしまう。いろいろな形を試して、いちばん効率良く作業できる形を見つけることが、畑作りのポイントだ。







NP GAME SELECTION

1本のカセットに、自分の好きなソフトだけを入れられるのが魅力のニンテンドウパワー。このコーナーでは、編集部のオススメのソフトを詰め込んだゲームセットを紹介！　今回はタイトルに“スーパー”が付く、いろいろなジャンルのソフトを集めてみたぞ。

スーパーセット

す～ぱ～ぷよぷよ（2/0）
スーパー大相撲 熱戦大一番（2/0）
SUPER 大航海時代（2/4）

合計　Fブロック 6
Bブロック 4
3,000円

NP版・読者クロスレビューを大募集！

ニンテンドウパワーのソフトをどれかひとつ選んで評価しよう！　10点満点でのソフトの評価点と、その理由を80～100文字以内に書き、以下の宛先まで送ってください。アンケートはがきのおたより欄でも、官製はがきでもOKです。

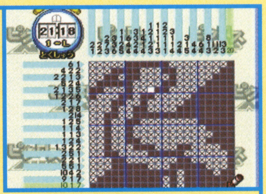
宛先

〒151-8720
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　ファミ通NP編集部
NPクロレビ　係

毎月1日にソフトが増えていく　4月のSFC書き換え開始ソフト紹介

ピクロスNP vol.7

4月1日書き換え開始
ジャンル／パズル
メーカー名／任天堂
書き換え価格 2,000円
商品番号／507636
Fブロック数／3ブロック
Bブロック数／4ブロック



『ピクロスNP』シリーズもついに第7弾の登場だ。7作目に相応しい超難問から、初心者にも安心のやさしい問題まで計240問が用意されている。また、GBソフトの書き換えができる“GBメモリカートリッジ”が抽選で50名様に当たる、懸賞プレゼントもあるぞ。“特集モード”の答から連想されるキーワードと、ゲーム内の応募要項を書いてどんどん送ろう!!

ニンテンドウパワーの基本を覚えよう!!

SFメモリカセット編

書き換え専用
SFメモリカセット
（3,980円／税別）



SFメモリカセットの中には、ゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

ソフト組み合わせ例

牧場物語	＋	POWER倉庫番	＋	メニュー画面
Fブロック4 Bブロック4		Fブロック2 Bブロック4		Fブロック1

▼

合計
Fブロック7
Bブロック8

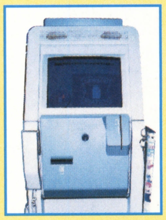
▼

余り
Fブロック1
Bブロック8

ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック 1)が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

Loppi編



これがLoppiだ！

全国のローソンに設置してあるMMS（通称Loppi）を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンルべつで検索するか、商品番号を入力するかしないと選ぶことができないので、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。

Loppiの使いかた

まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。

Loppiのメニュー画面で“ゲーム書き換えシステム”という項目を選ぶ。



SFメモリカセットを差し込み口にしっかりとセットし、スイッチを入れよう。



ジャンルで検索または商品番号を直接入力

各ソフトの紹介画面が表示されるので、間違ってないかをここで確認する。



ブロック数がいっぱいになるまで操作を繰り返し、一覧表示で最終決定。



Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、SFメモリカセットを抜き取ろう。



申込券とSFメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。

4月のSFC全書き換えソフトリスト

(2000年4月1日現在)

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
507636	4月新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.7	2000円	3	4
022870	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.6	2000円	3	4
410721	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.5	2000円	2	1
658006	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック2	2000円	1	1
469221	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.4	2000円	2	1
469665	新作・シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム トラキア776	2000円	2	1
630853	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.3	2000円	2	1
275239	新作・パズル	メディアファクトリー	コラムス	2000円	1	1
275239	新作・その他	任天堂	はじまりの森	2000円	8	4
240931	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.2	2000円	2	1
057134	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック	2000円	1	1
278980	新作・ロールプレイング	メディアファクトリー	Wizardry I・II・III ~Story of Llylgamyn~	3000円	8	16
218511	新作・シミュレーション	バンダイ	たまごっちタウン	2500円	2	4
0472832	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.1	2000円	2	1
000027	新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2000円	3	4
001759	新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2000円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	2000円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2000円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW' 98	2000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	2000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	2000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT !!	2000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	2000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	2000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	2000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	2000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	2000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Zooっと麻雀!	2000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部 II うしろに立つ少女	2000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	2000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	2000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	2000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターII ターボ	1000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行けエビス丸 からくり迷路	1000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1000円	3	-
608149	パズル	サン電子	上海 III	1000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す~ぱ~ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す~ぱ~ ぷよぷよ	1000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上 パロディウス	1000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ! ~神話からお笑いへ~	1000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUS III	1000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバンシューティングコレクション	1000円	1	-

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー [騎手王への道]	1000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1000円	6	4
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り2	1000円	3	4
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝 IV ~胎魔の鼓動~	1000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス [古代機械の記憶]	1000円	3	4
156442	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ~封印の使徒~	1000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生 II	1000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last Bible III	1000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 II	1000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイア II	1000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC	1000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 III 神々の沈黙	1000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 IV 神々からの贈り物	1000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX2	1000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIA II	1000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1000円	6	4
827886	ロールプレイング	ヘクト	イーハトーヴォ物語	1000円	2	1
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH2	1000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1000円	5	4
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生 II	1000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム' 96	1000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ~伝説の樹の下で~	1000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	AIII S.V.	1000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1000円	4	16
113841	その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	2	16
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ~嵐を呼ぶ友情~	1000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦!ドカポン王国IV ~伝説の勇者たち~	1000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極 III	1000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ~ずっこけサラリーマン編~	1000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー!パックマン	1000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄II	1000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 ーつきこもり	1000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1000円	6	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	1	-

No.02

●スーパーマリオブラザーズデラックス

●商品番号／255726
●ジャンル／アクション
●メーカー名／任天堂

書き換え価格／1,000円(税別)●
Fブロック数／8ブロック●
Bブロック数／1ブロック●

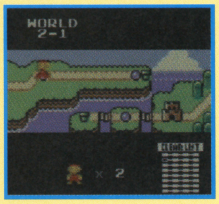
ここがオススメ　オリジナルのゲームモードが満載

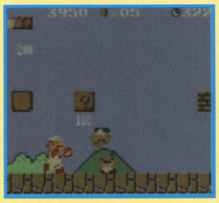
アクションゲームの名作『スーパーマリオブラザーズ』がGB用ソフトとなって帰ってきた。シリーズ1作目が遊べるだけでなく、GB版でしかプレイできない新モードも多数用意されているのだ。また、通信ケーブルを使えば、シリーズ初のふたり同時プレイも可能なので、友だちといっしょに盛り上がろう！



オリジナルゲーム

お馴染みの横スクロール型アクションゲームモード。プレイヤーはマリオかルイージを操って、クッパにさらわれてしまったピーチ姫を救い出すことが目的となる。





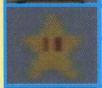
GB版の新要素はゲームモードだけじゃないぞ。いままでプレイしたゲームデータをセーブしたり、ゲームオーバーになってもコンティニューできるようになったのだ。



スーパーキノコ
マリオの状態でこれを取ると、スーパーマリオに変身する。



ファイアフラワー
スーパーマリオのときに出現。ファイアボールで敵を攻撃できる。



スーパースター
これを取ると、一定時間無敵状態になる。



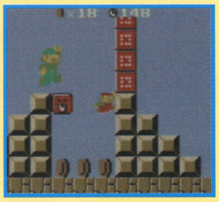
？ブロック
キノコやコインなど、さまざまなアイテムが隠されている。



コイン
コインを100枚集めると、マリオがひとり増える。

VSゲーム

マリオとルイージを使って、ふたりで対戦するモード。さきにゴールしたほうが勝ちとなるので、とにかくゴールを目指して突き進もう。時間切れや同時にミスをした場合は、取ったコインの多いプレイヤーの勝ちとなるぞ。

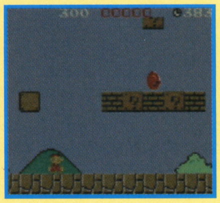


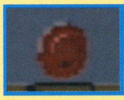


オリジナルゲームで30万点以上取って、ランクインすると、テレサと対戦できる"ゴーストモード"が出現する。ちなみに、テレサはプレイヤーのベストレコードと同じスピードで移動するぞ。

チャレンジゲーム

オリジナルゲームでクリアーしたステージを、再びプレイできる。一度クリアーすれば、そのステージで何度も遊べるのだ。ただし、ステージ中に隠されている"赤コインメダル"、"たまごメダル"、"ハイスコアメダル"を見つけ出すことがクリアー条件となる。





赤コインメダル
各ステージに5枚ずつ隠されている赤コインを、すべて手に入れると赤コインメダルがもらえるぞ。



たまごメダル
各ステージにひとつだけヨッシーのたまごが隠されている。手に入れればたまごコインがもらえる。



ハイスコアメダル
各ステージにそれぞれチャレンジスコアが設定されていて、そのスコアよりも高いスコアを取れれば、ハイスコアメダルがもらえる。

ポイント

とくに見つけにくいのがヨッシーのたまご。赤コインのように見える位置にあることが少ないので、何もないところでジャンプしたり、普段は行かないような場所に行ってみよう。また、オリジナルモードとは配置が違っている場所を重点的に探すのも効果的だ。



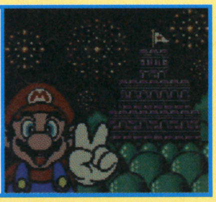
その他のモード

ALBUM
一定の条件をクリアーすることで、アルバムにイラストが追加されていく。イラストにメッセージをつけて、ポケットプリンタで出力することもできるぞ。

RECORDS
赤外線通信で、友だちとランキングデータの交換ができる。

TOY BOX
カレンダー、おみくじなどの機能がある。ゲーム中に何らかの条件をクリアーすると、TOX BOXの中身が増えていくぞ。

TOYBOX


ALBUM


毎月1日にソフトが増えていく　4月のGB書き換えソフト紹介

あにまるぶり～だ～2

4月1日書き換え開始
ジャンル／シミュレーション
メーカー名／J・ウイング
書き換え価格／1,000円
商品番号／502901
Fブロック数／4ブロック
Bブロック数／1ブロック



ゲームの中で動物（ペット）が飼える、育成シミュレーションゲームの第二弾。プレイヤーは“あにまるぶりーだー”となり、魔法で生まれた不思議な動物を育て、立派なペットにするのが目的。運動をさせたり、しつけるだけでなく、通信ケーブルを使って、友だちの育てたペットとお見合いさせ、新たなペットを生み出すこともできるのだ。

ソフト組み合わせ例



SFC書き換え専用ソフト“SFメモリカセット”のGB版。ブロック数もSFC用と同じで、Fブロックが8、Bブロックが16分割になっている。

書き換え専用
GBメモリカートリッジ
（2,500円／税別）

人生ゲーム Fブロック2 Bブロック1 ＋ メダロット（クワガタバージョン） Fブロック4 Bブロック4 ＋ メニュー画面 F1 ▶ 合計 Fブロック7 Bブロック5 → 余り Fブロック1 Bブロック11

ここに注意！

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック1)が書き込まれる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

4月のGB書き換えソフトリスト

（2000年4月1日現在）

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
255726	新作・アクション	任天堂	スーパーマリオブラザーズデラックス	1000円	8	1
530212	アクション	カプコン	バイオニックコマンドー	1000円	2	-
530689	アクション	カプコン	魔界村外伝	1000円	2	-
745383	アクション	カプコン	ストリートファイターII	1000円	4	-
804673	アクション	カプコン	レッドアリーマー	1000円	1	-
306274	アクション	コナミ	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	1000円	2	-
351886	アクション	タカラ	熱闘! 闘神伝	1000円	4	-
682454	アクション	ナムコ	パックマン	1000円	1	-
354801	アクション	任天堂	カービィのブロックボール	1000円	4	-
085898	アクション	任天堂	ゲームボーイギャラリー	1000円	2	1
410602	アクション	任天堂	ゲームボーイギャラリー2	1000円	4	1
383066	アクション	任天堂	ゲームボーイギャラリー3	1000円	8	1
060810	アクション	任天堂	スーパードンキーコングGB	1000円	4	1
889369	アクション	任天堂	スーパーマリオランド	800円	1	-
250473	アクション	任天堂	スーパーマリオランド2 6つの金貨	800円	4	1
019101	アクション	任天堂	スーパーマリオランド3 ワリオランド	800円	4	1
084701	アクション	任天堂	ドンキーコング	1000円	4	1
523852	アクション	任天堂	ドンキーコングランド	1000円	4	1
194344	アクション	任天堂	メトロイド2	800円	2	1
193721	アクション	任天堂	星のカービィ	800円	2	-
193704	アクション	任天堂	星のカービィ2	1000円	4	1
733113	アクション	ハドソン	ボンバーマンGB3	1000円	2	-
733083	アクション	ハドソン	桃太郎電劇2	1000円	4	-
586340	アクション	ハドソン	GB原人2	1000円	2	-
502057	4月開始・アクション	ポニーキャニオン	ザ・首都高レーシング	1000円	1	1
834572	シミュレーション	アトラス	プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル	1000円	4	1
834581	シミュレーション	アトラス	プリクラPocket2 彼氏改造大作戦	1000円	4	1
833762	シミュレーション	アトラス	プリクラPocket3 タレントデビュー大作戦	1000円	8	1
502901	4月開始・シミュレーション	Jウイング	あにまるぶり～だ～2	1000円	4	1
502065	4月開始・シミュレーション	Jウイング	昆虫博士	1000円	4	1
503371	4月開始・シミュレーション	Jウイング	ディノブリーダー2	1000円	4	1
250546	シミュレーション	任天堂	ゲームボーイウォーズ	800円	2	1
281611	シミュレーション	ハドソン	ゲームボーイウォーズ ターボ	1000円	4	4
732982	スポーツ	スターフィッシュ	スーパーブラックバス ポケット3	1000円	8	1
411124	スポーツ	任天堂	テニス	800円	1	-
022373	スポーツ	任天堂	ゴルフ	800円	1	1
796735	スポーツ	任天堂	F1レース	800円	1	1
745481	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り2	1000円	8	1
604616	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り3	1000円	4	1

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
306258	シューティング	コナミ	ネメシスII	1000円	2	-
360750	シューティング	タイトー	スペースインベーダーズ	1000円	1	-
193992	シューティング	任天堂	ソーラーストライカー	800円	1	-
733016	その他	アテナ	プロ麻雀 極 GB	1000円	1	-
586358	その他	イマジニア	フェアリーキティの開運辞典～妖精の国の占い修行～	1000円	8	1
934599	その他	コナミ	コナミGBコレクションVol.1	1000円	4	-
721654	その他	コナミ	コナミGBコレクションVol.2	1000円	4	1
784109	その他	コナミ	コナミGBコレクションVol.4	1000円	4	-
732451	その他	コナミ	遊戯王デュエルモンスターズ	1000円	8	1
682446	その他	タカラ	人生ゲーム	1000円	2	1
364002	その他	ナムコ	ナムコギャラリーVOL.1	1000円	4	-
306282	その他	ナムコ	ナムコギャラリーVOL.3	1000円	4	-
390194	その他	任天堂	カエルの為に鐘は鳴る	800円	4	1
193968	その他	任天堂	カービィのピンボール	800円	2	1
021547	その他	任天堂	役満	800円	1	-
733105	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄2	1000円	2	1
501051	4月開始・その他	ポニーキャニオン	将棋2	1000円	2	-
360763	その他	ボトムアップ	トランプコレクションGB	1000円	1	-
497045	4月開始・その他	童	本格四人打麻雀 麻雀王	1000円	8	1
732991	パズル	スターフィッシュ	カラムー町はおおさわぎ! ～ポリンキーズとおかしな仲間たち～	1000円	8	1
733091	パズル	タイトー	パズルボブルGB	1000円	1	-
384305	パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	1000円	2	1
018686	パズル	任天堂	ドクターマリオ	800円	1	-
796743	パズル	任天堂	マリオのピクロス	1000円	2	1
394734	パズル	任天堂	モグラーニャ	1000円	4	1
413607	パズル	任天堂	ヨッシーのクッキー	800円	1	-
065804	パズル	任天堂	ヨッシーのパネポン	1000円	4	-
782823	パズル	任天堂	ピクロス2	1000円	4	1
306312	パズル	ハドソン	SAME GAME	1000円	2	1
682462	ロールプレイング	アトラス	女神転生外伝 ラストバイブル	1000円	8	1
744778	ロールプレイング	アトラス	女神転生外伝 ラストバイブルII	1000円	8	1
286028	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	1000円	1	1
586366	ロールプレイング	イマジニア	メダロット(カブトバージョン)	1000円	4	4
586374	ロールプレイング	イマジニア	メダロット(クワガタバージョン)	1000円	4	4
732450	ロールプレイング	コナミ	ゴッドメディスン～ファンタジー世界の誕生～	1000円	2	1
534056	ロールプレイング	コナミ	爆釣リトリーブマスター	1000円	4	1
733008	ロールプレイング	スターフィッシュ	化石創世リボーン2 モンスターディガー	1000円	8	4
882438	ロールプレイング	ナムコ	ビタミーナ王国物語	1000円	2	1
370169	ロールプレイング	任天堂	ゼルダの伝説DX	1000円	8	4
763977	ロールプレイング	やのまん	アレサ	1000円	1	1
338923	ロールプレイング	やのまん	アレサII	1000円	2	1
237787	ロールプレイング	やのまん	アレサIII	1000円	2	1

DDF

ROUND 4

ネットワークコンテンツ最強宣言



Amigo! Tanaka 田中コミッショナー

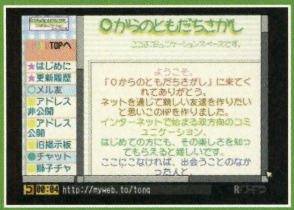
皆さまのお手元には、すでに"ランドネットディスク"が届いていることと思います。早速ランドネットを通じたネットワーク体験をなされた方も多いことでございましょう。それこそが私たちが夢見ていた皆さまに参加していただく新しいゲームの世界なのです。そして、その中心で過激な活動を行っているのがDDFなのです。DDFはご存知のとおりプロレス団体です。皆さまとの激突なしでは成長はありえません。DDFでは、つねに挑戦者を求めます。体を張った他流試合もOK、口ばかり達者な方のトークバトルもOK、マニアの方とのコスプレ対決でも拒みません。DDFの牙城を崩したいという方は、ドシドシ、ランドネットにアクセスしていただきたいと存じます。

ネットワークサービス開始!!

ついにネットワークサービスが開始されたランドネット。諸君もデジタルネットワークの狭間で情報の波に溺れそうになる日々を送っていることだろう。我々DDFでは先月号で発表した、2名のランドネットDD体験モニターのネットワーク接続状況を調査してみた。まずは福岡県の梅本さん。ご家族で64DDを利用している梅本さんはすでに家族4人分のメールアドレスを用意して、準備万端といったところ。友だちを探すためのサイトを利用しても良かろう。もう1名、埼玉県の中村さんは受験を控え、最後のラストスパートをかけているところに、ランドネットディスクが届いたため、進学情報をさっそくチェックしているそうだ。諸君にも有意義なネットライフを送ってもらいたいものだな。

0からのともだちさがし

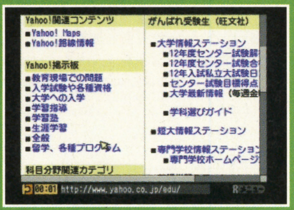
http://myweb.to/tonq



友だちを探すためのサイトは有名なものから、あやしげなものまで多数が散在している。自己責任でベストフレンドを見つけてくれたまえ。

Yahoo!進学情報

http://www.yahoo.co.jp/edu/



超有名ポータルサイトのヤフーでは進学情報も見ることができるのだ。これで家族に対する言い訳もばっちり用意できるというわけだ。



Amigo! Lucha!!



“エンタテインメントの魂”をDDFが内偵調査

4月号の、64DD販売実態調査でお世話になった東京渋谷のゲーム&スタイルショップ、bit TOUR'sにおいて2月25日に“ビットツアーズナイト　エンタテインメントの魂”と題されるイベントが開始された。月イチ開催を目標とするこのイベントの第一回は“ツアーなモノづくり”のタイトルで飯野賢治氏と飯田和敏氏の対談である。飯田氏といえば『巨人のドシン』シリーズのクリエーターであり、我々DDFメンバーとしても、期待のエース的存在であることはいうまでもない。何をおいても参加したい一心でDDF一同対談を聞きに乱入した。対談の内容はあちらに飛び、こちらに飛びと収拾不能の痛快なものだったが、ときにふたりは持ち込んだCDを使ってのDJバトルも展開し、変わらぬ過激な一面を見せてくれた。とくに注目すべきは飯田氏による「近く、『巨人のドシン解放戦線』有志を集めた集会を開きたい」の発言。“ド解戦”といえば、『巨人のドシン1』の補助ディスク『チビッコチッコ大集合』を支持する団体として有名。我々DDFとしても今後『ド解戦』の情報を追っていくことを約束しよう。

➡飯野氏も終始リラックスムード。秘蔵の某有名外タレのビデオクリップも流され、貴重な話を聞くことができた。









⬅飯田氏は“ド解戦”のヘルメットをかぶり、このページでも紹介している新作のアピールに余念がなかった。

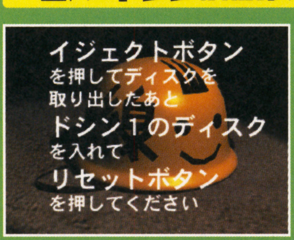


⬅指令を受けて『巨人のドシン1』をプレイすることになる。



⬅期待のアレ※の予約はランドネットのゲットモールで行える。

巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合



⬅アレ※の画面写真。指示に従って『巨人のドシン1』を64DDに挿入！



⬅“巨人のド新聞”を購読すると抽選で30名がアレ※に登場することができる！

来日レスラー紹介

気の向くままに楽しめる『巨人のドシン1』を、別角度から味わえる補助ディスクとして発売が熱望されている例のアレ※に関する情報をDDFでは極秘裏に入手した。これを団員のみなさんにもご報告しよう。補助ディスクのアレ※の舞台となるのは1996年に行われた（という設定の）世界ドシン博覧会1996。ドシンはこの博覧会で捕らわれの身となっている。プレイヤーはチビッコとなってドシンを救出するために活躍するのだ。ゲーム中『巨人のドシン1』に関するさまざまな指令がプレイヤーに下される。プレイヤーはこれを受けて、『巨人のドシン1』を指令どおりに進行すると、例のアレ※のストーリーも進行するのだ。“ダシ・イレ・ゲーム”として期待されるアレ※、諸君にもぜひランドネットのゲットモールで予約してもらいたい。

※：『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』のこと。

『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』
予約開始：4月下旬予定　配布開始：5月中旬予定
メーカー：ランドネットディディ
ジャンル：補助ディスク　©2000 Param(Marigul)

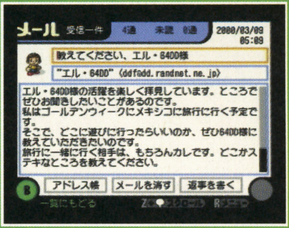
アミーゴ！　スペイン語講座

ルチャ・ドールの日常編

お前は食い過ぎだ。
Tu comes mucho.
（トウ　コメス　ムーチョ）

これは、私が道場での練習後、皆とチャンコをともにする際に、ドシン・ヒガンテにいう言葉だ。もし、諸君らが食べ過ぎる身内や友人を持っていれば、食事のときに一言いってやるべきであろう。

DDF流ファンレター添削



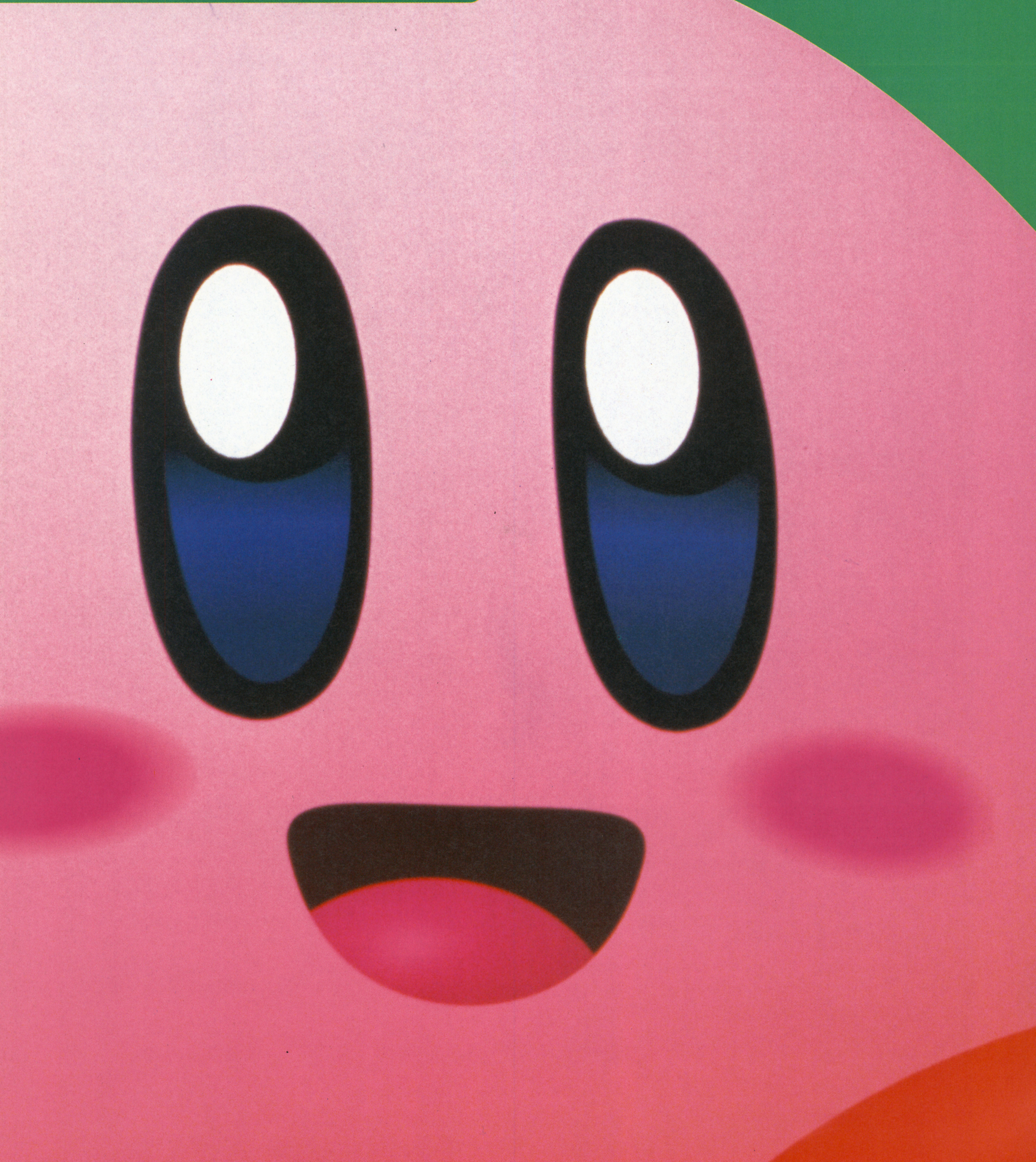
なんだ。下らん質問だな。まあ、質問してくれるのは歓迎なのだが。とりあえず、バハカリフォルニアにでも行くがよい。いいところだぞ。後はメキシコシティーで流しのマリアッチ演奏でも楽しんで、締めは本場のルチャを観戦して来い。行った感想でも送ってくれ。

キミもエル・64DDにファンレターを送ってみてはいかがかな？ なに、内容はファンレターに限らない。私への挑戦状なども大歓迎だ。優秀な作品は今後のDDF誌上で紹介していこう。メールの宛て先を間違うなよ。　ddf@dd.randnet.ne.jp

RANDNET DD

星のカービィ64

任天堂
2000年3月24日発売
価格 6,800円(税別)



さあ カービィ でばんですよ!

いちだいじです
ようせいのすむほし――リップルスターが　くろいまものにおそわれてしまいました
まものは　ほしのたからもの――すごいちからをもつクリスタルを　ねらっていたのです
かんいっぱつ　ようせいのリボンはクリスタルをたずさえ　うちゅうにとびだしました
もちろん　くろいまものは　クリスタルをもつリボンをおいかけます　ひっしににげるリボン
しかし　とうとうくろいまものは　リボンにおいついてしまいました
くだけちるクリスタル　はじきとばされるリボン
こなごなになったクリスタルは　りゅうせいとなってほしぼしにふりそそぎ　リボンはちかくのほしにおちてきました
やがてリボンがきがつくと　めのまえにピンクでまんまるい　いきものがたっていました
ピンクのまあるいいきものは　クリスタルをかかげ　リボンにニッコリとわらいかけました



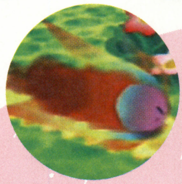
カービィと ゆかいななかまたち
Kerby and Funny Friends
～クリスタルをとりもどせのまき～

カービィののうりょく

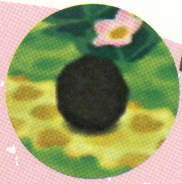


カービィはテキをすいこむことで、そのテキがもっているのうりょくをコピーすることができます。のうりょくはふたつまでもつことができるので、ミックスによってさまざまなこうげきができるようになります。ここでは、きほんの7つののうりょくと、それらをミックスしてできあがるのうりょくを、4つのタイプにわけてしょうかいします。いろいろためして、きにいったのうりょくをみつけてくださいね。

きほんののうりょく



バーニング
もえるタマになって、テキにとっしんします。



ストーン
かたいいわになって、テキをけちらします。



カッター
ブーメランをだして、テキをきりさきます。



アイス
れいきをはいて、テキをこおらせます。



スパーク
デンキをだして、テキをシビレさせます。



ニードル
カラダからトゲをだして、こうげきします。



ボム
バクダンをなげつけてこうげきします。

ミックス

あたってくだけろ! たいあたりタイプ
ムテキじょうたいをいかして、テキにとっしん。

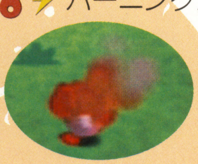
バーニングバーニング



ほのおのダンガン

バーニングをグレードアップしたものです。

バーニングスパーク



あちち……

あたまをキッキュッとこすって、ヒダルマになります。

ストーンストーン



いわのきょじん

あるくのはおそいけど、どんなテキもヘッチャラです。

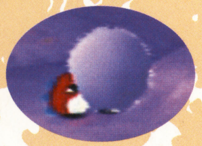
アイスストーン



カーリングだっ!

すべりながら、ぶつかったテキをこおらせていきます。

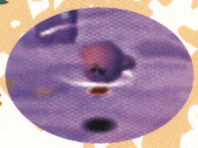
アイスアイス



でっかいゆきダマ

ゆきダマになって、テキをまきこんでいきます。

アイスカッター



スイスイスケート

かいてんジャンプで、テキをけちらします。

ニードルニードル



トゲトゲチクリ!

オススメ

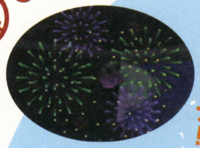
ハリやフォークなど、とがったものがとびだします。

ミックス

ハデなこうげきがみりょくてき バクハツタイプ
ドドンとバクハツ。いっきにテキをふんさい。

バーニングボム

オススメ



たまや~っ!

はなびをうちあげ、テキをこうげきします。

ストーンボム



ダイナマイト!!

すこししてダイバクハツ。しゃがんでぼうぎょします。

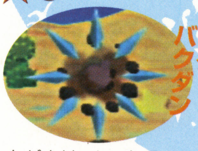
アイスボム



バクダンゆきダルマ

バクダンをつけたゆきダルマになってあるきます。

ニードルボム



トゲバクダン

トゲをはっしゃしてバクハツします。

スパークボム



でんきゅうピカピカ

ひかるでんきゅうになり、さいごにはれつします。

ミックス

どうぐをつかってこうげき アイテムタイプ

あんぜんだいいち。
とおくのテキをねらいうち。

バーニングストーン



アタマがふんか!

アタマからいわをはっしゃ。
よこにもうてます。

バーニングニードル



ほのおのや

ゆみにへんしんして、
ほのおのやをはっしゃします。

バーニングカッター



ほのおのけん

ひのけんをふりまわします。
なげることもできます。

ストーンニードル



ドリルでゴー!

ドリルをだしてとっしん。
ドリルははっしゃできます。

カッターカッター



きょだいブーメラン

ビッグサイズのブーメラン
となってとんでいきます。

スパークストーン



チョーでんじヨーヨー

いわをヨーヨーのように
ふりまわしてこうげきします。

ボムボム



ホーミングミサイル

くちから3ぱつのゆうどう
ミサイルをはっしゃします。

スパークカッター



ひかりのけん

つかのりょうはしから
のびるけんをふりまわします。

カッターボム



しゅりけんシュシュシュ

めにもとまらなぬすばやさで
しゅりけんをなげます。

かわりものがスキなら とくしゅタイプ

ふつうはイヤ。
たのしくテキをたおしたい。

バーニングアイス

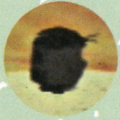


カービィじょうはつ!?

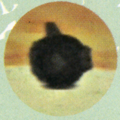
すいじょうきをまきちらして、
テキをこうげきします。

ストーンカッター

リック



カイン



クー



チュチュ



ピッチ



ナゴ



ちょうこく6へんげ

ちょうこくのキャラクターに
ランダムにへんしんします。
とんだり、およいだり、
それぞれとくしゅ
のうりょくをもっています。

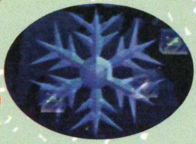
スパークスパーク



デンキほうでん

でんきのわにふれたテキに
イナズマをはなちます

アイスニードル



こおりのけっしょう

おおきくなって、
ふれたテキをこおらせていきます。

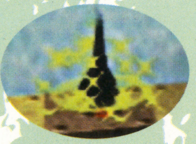
ニードルカッター



ハサミでガブリ!

りょうてがギザギザのはになり、
テキをはさみます。

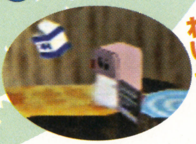
スパークニードル



カミナリズドン!

カミナリをおとし、
ちかくのテキをかんでんさせます

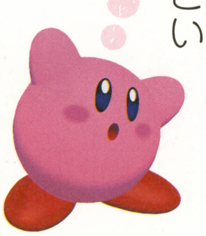
アイススパーク



ピンクのれいぞうこ

たべものをなげます。
それをたべることもできます。

のうりょくってどうつかえばいいの?



のうりょくは、じょうきょうによってつかいわけることがひつようです。とくにクリスタルがかくれているブロックは、とくていののうりょくでしかこわせません。ヒントはブロックのいろ。それとおなじいろののうりょくをつかえばこわすことができますよ。



ちゃいろとミドリのブロックなら、ストーンとカッターのくみあわせです。

テキがいっぱい

ゲームのぜんはんにでてくるテキをしょうかいします。のうりょくのあるテキ、リフトアップのうりょくのあるテキ、ふつうのテキ、すいこめないテキの4つにわけてみました。のうりょくのあるテキはのうりょくごとにまとめてあります。のうりょくミックスのときにさんこうにしてください。また、すいこめないテキは、たおせないものがおおいのでちゅういしましょう。

のうりょくのあるテキだよ

バーニング BURNING

ボボ
もえながらはしりまわっています。
リフトアップ　なし

ガルボ
ちかづくとくちからひをはきます。
リフトアップ　ひふき

ストーン STONE

ゴロピョン
ときどきじょうげにとびはね、ジャマします。
リフトアップ　なし

セッキ
ダッシュしてアタマのオノをふりおろします。
リフトアップ　なし

ロッキー
たかいところからおちて、ぶつかってきます。
リフトアップ　なし

ドカン
あたまがふんかして、いわをふらせます。
リフトアップ　なし

アイス ICE

チリー
ちいさなこおりのツブをまきちらします。
リフトアップ　なし

プロペラー
じょうくうからおそいかかってきます。
リフトアップ　じょうしょう

ハヤマ
せっきんするとあわててにげだします。
リフトアップ　なし

ニードル NEEDLE

ダンゴ
まるくなってコロがり、たいあたりしてきます。
リフトアップ　なし

ゴーストナイト
ちかづいたとたん、ヤリをつきだしてきます。
リフトアップ　なし

サボン
ちかづくとコロがってむかってきます。
リフトアップ　なし

チック
かおがかわると、アタマからトゲをだします。
リフトアップ　トゲだし

ボム BOMB

ポピーブロスJr.
バクダンをつぎつぎとなげてきます。
リフトアップ　なし

ミックン
ロケットのようにとびだしてむかってきます。
リフトアップ　なし

ギョドン
ちかづくとジバクしてダメージをあたえます。
リフトアップ　ジバク

ギョックン
はっしゃこうかられんぞくででてきます。
リフトアップ　なし

スパーク SPARK

スパーキー
アタマのツノからデンキをほうでんします。
リフトアップ　なし

ラミ
ないぶがひらくと、タマをはっしゃします。
リフトアップ　タマ

ジャキン
かいてんしながらとっしんしてきます。
リフトアップ　なし

パッチ
じょうくうからイナズマをなげつけてきます。
リフトアップ　なし

カッター CUTTER

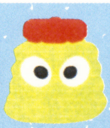
サーキブル
アタマのかざりをブーメランとしてなげます。
リフトアップ　なし

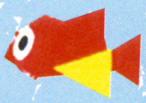
ノコギ
カラダをかいてんさせとっしんしてきます。
リフトアップ　なし

カパー
ギザギザのついたリングをなげてきます。
リフトアップ　なし

テイル
アタマのさきをはっしゃしてきます。
リフトアップ　アタマはっしゃ

リフトアップのうりょくのあるテキだよ


グランク
アタマからタマをはっしゃします。
リフトアップ　ダンガン


ギョッパー
みずべではねたり、およいだりしています。
リフトアップ　およぎ


ラッカ
そらからゆっくりとおりてきます。
リフトアップ　こうか


ボウ
くうちゅうにボンヤリとうかんでいます。
リフトアップ　ジバク


ブロントバート
くうちゅうをフワフワいどうしています。
リフトアップ　こうか


オロサ
ちちゅうからヌッとあらわれます。
リフトアップ　しょうめつ

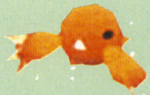

カニィ
ハサミをつかってこうげきしてきます。
リフトアップ　ハサミこうげき

のうりょくをすててまで、リフトアップをつかうことはあまりないでしょう。しかしもし、のうりょくをもっていなかったら、リフトアップをためしてみてください。いどうがラクになるテキや、こうげきにつかえるテキは、いがいとやくにたちますよ。


レミは3ほうこうにタマをはっしゃ。


ギョッパーならみずのなかをスーイスイ。

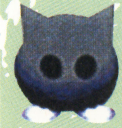
ふつうのテキだよ


ヒヨコ
ちちゅうからあらわれぶつかってきます。


マリエル
ちかづくとおきあがり、おそいかかってきます。


ガボン
せっきんするとホネをなげつけてきます。


ビバコ
マスカラをふってこうげきしてきます。


エヌゼット
つうろをいったりきたりしています。


ヌラフ
もうスピードでとっしんしてきます。


ヤリコ
たかいところからヤリをなげてきます。


バウンシー
みちのとちゅうではずんでいます。


シャレバード
くうちゅうをせんかいしてぶつかってきます。


オリクネ
3ぼんのツノをだしてこうげきしてきます。

リフトアップってどんなふうにつかうの?



すいこめないテキだよ


ジバサミ
ムテキです。すなのなかからあらわれます。

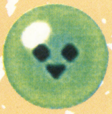

ゴルドー
ムテキです。くうちゅうをいどうしています。


スカーフィ
ひょうじょうがかわるとおってきます。

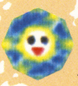

ケケ
ムテキです。くうちゅうをひこうしています。


ミノ
ずじょうからとつぜんおちてきます。

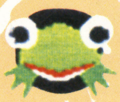

ガブテン
ムテキです。ちかづくとかみついてきます。

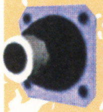

ゼボン
ムテキです。ふれるとはじきとばされます。

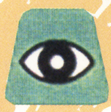

シャッツォ
ムテキです。タマをはっしゃします。


ビボルト
ムテキです。ポールにあらわれおってきます。


マンビーズ
くうちゅうをただよいせっきんしてきます。


ペロッガー
ムテキです。ちかくのものをのみこみます。


カベかけしきシャッツォ
ムテキです。しほうにタマをだします。


ドネン
ムテキです。ちかづくとおちてきます。

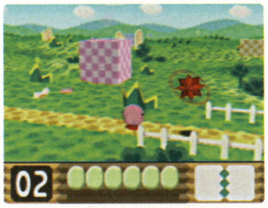

ノー
ムテキです。まどからひのたまをおとします。


トゲマル
ムテキです。ちかづくとコロがってきます。

カービィしゅっぱつ！

いよいよ、クリスタルをさがしにでかけます。ここでは、のうりょくがないときのたたかいかたと、クリスタルのありかをしょうかいします。もちろん、のうりょくがあるときは、それをつかってくださいね。

のうりょくをえらんでね



クリスタルのゲットは、のうりょくのつかいかたがポイントです。

すいこみとはきだし



つかいにくいのうりょくより、すいこみはきだしのほうがべんりですよ。

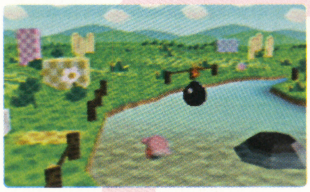
ステージ1

クリスタルのありか

❶うきあがってゲットしよう

みちのとちゅうにあります。テキをたおしてからとりましょう。

❷いわをボムでこわそう

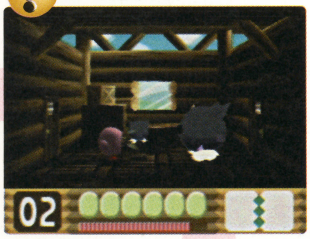


ちかくにいるポピーブロスJr.から、ボムをてにいれましょう。ゆっくりねらってね。

❸ワドルディをたおそう

ワドルディのだすほしを、すいこんであてましょう。あいてのとっしんは、ジャンプでよけてください。

ココにちゅうい



おちてくるエヌゼットをすいこみ、デカエヌゼットにあてましょう。

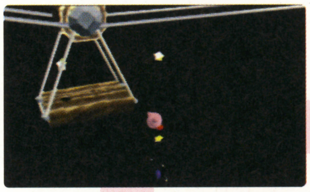
のうりょくテキのリスト

ポポ **ダンゴ**
ポピーブロスJr. **サーキブル**

ステージ2

クリスタルのありか

❶リフトのとちゅうでおちよう



クリスタルをとったら、すぐにうきあがらないとダメですよ。リフトをおいかけましょう。

❷デカバウンシーをたおそう

うえからおちてくるバウンシーをすいこみ、デカバウンシーにあてましょう。

❸アドレーヌをたおそう

おおきなテキは、あいてのだすタマをすいこみあてましょう。さいごのアドレーヌは、スライディングこうげきです。

のうりょくテキのリスト

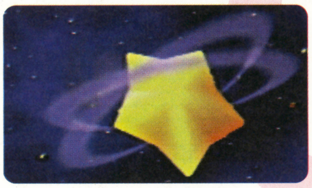
ポポ **ゴロピョン** **チリー**
ダンゴ **ポピーブロスJr.**
スパーキー **サーキブル**

ココにちゅうい



きのなかに1upとマキシムトマトがあります。したまでおちないようにしてください。

カービィのすむほしだよ



レベル1
ポップスター

ステージ3

クリスタルのありか

❶ミドリのゆかをカッターカッターでこわそう



うえのつうろにいるサーキブルから、カッターをふたつてにいれましょう。

❷らせんかいだんのいりぐち



らせんかいだんにでたら、いりぐちのうえにあがってみてください。ひだりうえですよ。

❸デデデだいおうをたおそう

あいてのだすタマをつかいます。ちかづいてきたら、したをくぐりぬけてよけてください。きょりをとるとあんぜんです。

ココにちゅうい



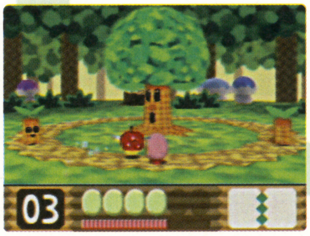
いどうつうろのフロントパートは、しゃがんでかわせます。つうろからおちないように。

のうりょくテキのリスト

ポポ **ミックン** **ゴーストナイト**
サーキブル・ノコギ

BOSS おこりんぼなオバケのき ウィスピーウッズ

リンゴをすいこみ



おちてくるリンゴをすいこみ、ちいさいウィスピーウッズにあてましょう。

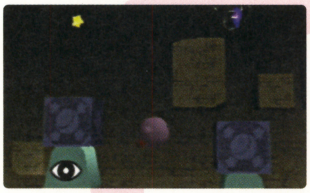
ねっこにあてよう



ちいさいウィスピーウッズがいなくなったら、ねっこをこうげきです。

クリスタルのありか

❶ドネンのへやのうえ

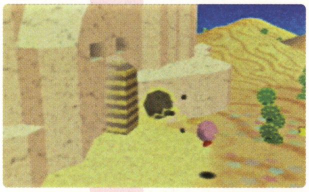


うえのブロックをつたって、クリスタルまですすみましょう。ドネンもかわせます。

❷デカサボンをたおそう

さかになっているので、ジャンプしながらサボンをはきだしましょう。

❸いせきのハナをスパークストーンでこわそう



ドネンのへやのゴロピョンと、さばくにいるスパーキーでスパークストーンをつくります。

のうりょくテキのリスト
ボボ ゴロピョン
ダンゴ・ザボン スパーキー

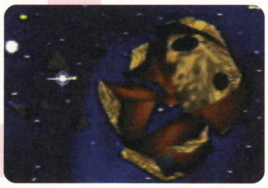
ココにちゅうい



すながあふれるへやは、さゆうのハシゴにつかまってすすみましょう。

ステージ 1

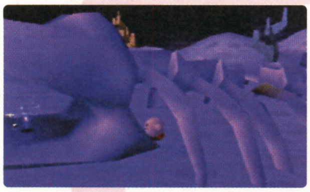
おほしさまがバーラバラ



レベル2
ホロビタスター

クリスタルのありか

❶ちゃいろのホネをストーンでこわそう



ポーズで"でなおす"をせんたくし、ほかのステージからストーンをてにいれてきましょう。

❷ひだりのうずまきへすすもう

デカテイルをたおすと、クリスタルのあるつうろにおちます。

❸トゲトゲのホネがでてくるすいろ



ホネをよけてから、クリスタルをとりましょう。いそいであがるとぶつかりますよ。

のうりょくテキのリスト
ガルボ チリー テイル

ココにちゅうい

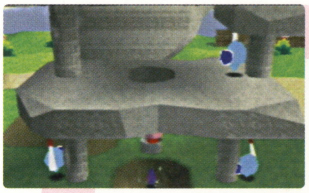


くぼみからジバサミがでてきます。じょうくうからすすみましょう。

ステージ 3

クリスタルのありか

❶いしのけんぞうぶつのそこ



ゆかにあながあくので、そこからしたまですすみましょう。ゴーストナイトにきをつけて。

❷ノーのへやのした



へやのちゅうおうのしたのほうにあります。とったらすぐに、つうろにもどりましょう。

ステージ 2

❸デデデだいおうですすむへや

クサリをつたい、かべをこわして、ひだりうえをめざしましょう。

のうりょくテキのリスト
ボボ・ガルボ セッキ・ロッキー
プロペラー ゴーストナイト・ザボン
スパーキー・ジャキン カバー

ココにちゅうい



マンピーズがジャマです。ゴーストナイトからニードルをてにいれましょう。

クリスタルのありか

❶スライドゆかのへや



ゆかのきれめをすすんでいきましょう。かべにはさまれないように、すばやくいどうです。

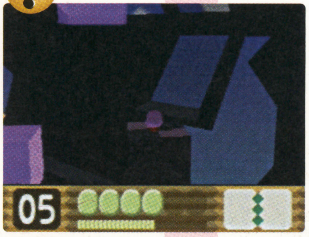
❷えとおなじブロックをおそう



ミックンとラミでつくったスパークボムで、てまえのへやをてらせば、えがあらわれます。

ステージ 4

ココにちゅうい



そのばでじっとしていると、ブロックにはさまれてしまいますよ。いちどみぎへ。

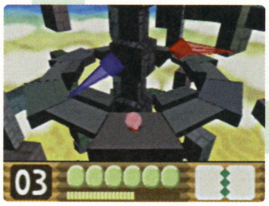
のうりょくテキのリスト
ミックン ラミ

❸デカラミをたおそう

ラミをリフトアップすると、かんたんにデカラミをたおせます。

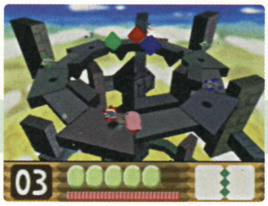
BOSS ナゾの3つのブロック
ピクス

へんけいしたブロックをよけよう



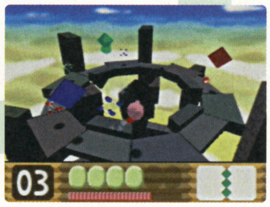
ひろいゆかがあんぜんです。あぶないとおもったらジャンプですよ。

うえについたらせんとうかいし



いろのついたゆかにテキがでます。それをすいこみ、ブロックにあてましょう。

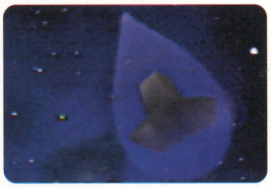
おなじいろのテキをあてよう



おなじいろのテキをあてないと、ダメージをあたえられません。

レベル3 ウルルンスター

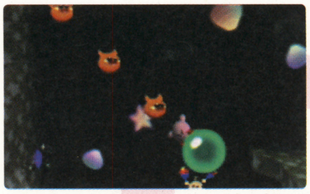
みずみずしいみずのわくせい



ステージ 1

クリスタルのありか

❶ゼボンのへやのひだりうえ



うえのあしばからおちてきましょう。もどりはふたたびゼボンをりようしましょう。

❷デカチックをたおそう

チックからニードルをとり、ましたのだいからこうげきしましょう。

❸アイスボムでゆかをこわそう



ペロッガーエリアにいるハヤマとポピーブロスJr.で、アイスボムをつくるといいでしょう。

のうりょくテキのリスト

ボボ・ガルボ　ゴロビョン・ドカン　ハヤマ　テイル・チック　ポピーブロスJr.　スパーキー・パッチ　カバー

ココにちゅうい

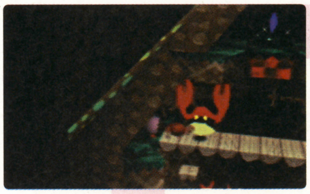


ペロッガーをおびきよせ、ひっこんだところでアイテムをとりましょう。

ステージ 2

クリスタルのありか

❶バーニングストーンでかべをこわそう



てまえのつうろにいるゴロビョンとボボで、バーニングストーンがつくれます。

❷イカダにのってジャンプしよう

ボタンをおすながさで、ひきょりをちょうせつしてください。

❸たきのした

たきをくだるつうろの、さいごのほうにおちています。ヌラフにちゅういです。

のうりょくテキのリスト

ボボ・ガルボ　ゴロビョン　ハヤマ・プロペラー　ポピーブロスJr.　スパーキー　サーキブル

ココにちゅうい



すこしちかづいて、トゲマルをかりゅうにながしてしまいましょう。

ステージ 3

クリスタルのありか

❶かんけつせんにあるいわをカッターボムでこわそう

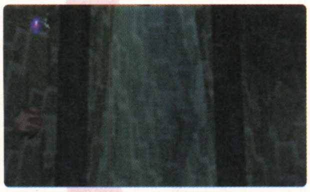


シャッツォエリアにいるカバーとギョドンで、カッターボムがつくれます。

❷デカカパーをたおそう

ラッカをすいこんで、デカカパーにぶつけましょう。きょりをとってください。

❸ストーンカッターでリックにへんしん



いわをこわし、リックでかべをのぼります。ボタンをおすテンポをおぼえましょう。

のうりょくテキのリスト

ガルボ　ゴロビョン　テイル　ギョドン　カバー

ココにちゅうい



いたがもちあがりますが、たちどまらずにそのままはしりぬけましょう。

ステージ 4

のうりょくテキのリスト

テイル　ギョドン・ギョックン

クリスタルのありか

❶てんじょうのくぼみ



すいりゅうがあるので、ひだりがわからすすんでいきましょう。テキにあたらないように。

❷すいろのポールのそば

とちゅうにあるポールにつかまります。じめんをあるいて、すこしてまえから、ながれにのっていきましょう。

ココにちゅうい



グランクをぶつけます。うえとしたのくぼみでテキをかわしましょう。

❸すいろのしたのくぼみ



すいろのしたのほうをすすめば、くぼみにたどりつけます。いっきにいきましょう。

BOSS うみのハンター アクロ

テイルをつかってこうげき



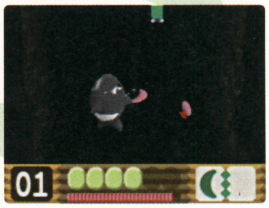
アクロのだすテイルで、カッターをとりましょう。ゴルドーはうえからよけます。

ふるえたらとっしんのあいず



かいてんアタックはしたをくぐりぬけ、とっしんはカゲをみてよけましょう。

2じこうげきになったら

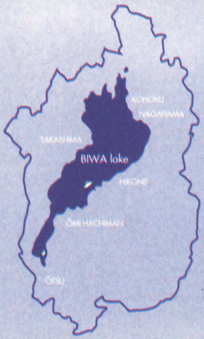


はじでまちかまえます。カッターで1かいこうげきして、じょうしょうです。


カービィと
ゆかいななかまたち
～うみのバカヤローのまき～
あおいうみ…
しろいすなはま…
ウルルンスターのぼうけんを
おえたカービィたちは、
うみべできゅうけい
することにしました。
エイッ!
アドレーヌにつられ
ワドルディと
デデデだいおうも
いしあそびを
はじめます
カービィもたちあがり
おおきないしを
とりあげました
ところが…
グルグル
ギョ!!
サッ!!
さあ、にげろ!
ゴゴゴゴゴ
ザッパーン
ズズズズ
パッ
パチッ
ホワン
きゅうけいは
おしまいです
タタタタタ
いそいでカービィ!
あらたなほしへたびだちます
カービィのつぎのぼうけんは!?

糸井重里のバス釣りNo.1 決定版!

任天堂
2000年3月31日発売
6,800円(税別)



本当にバスが入っている！ っていわれても「そんなアホな！」そう思いますよね。
でもゲームをやると分かるんですが、これは釣りゲームじゃなくて、まさしく釣りそのものなんです。
そう考えるとあながちウソじゃないんです、「バスが入っている」って言葉が。
しかもゲームはここまで来たんだなぁ、なんて感心するヒマもないくらいおもしろいから困ったもの。
極寒の琵琶湖のほとりで糸井さんと倉樋さんがニヤニヤしながら、教えてくれました。
本日バス釣りの解禁です。

大バカヤロウ

編集部：久々の大バカヤロウなゲームだなっていうのが感想です(笑)。作ったヒトも会社も含めて。誰か止める人はいなかったんですか？

倉樋：(笑)

糸井：嬉しいです。

倉樋：たまたま止める人はいなかったのかもしれません。

糸井：なんでだろうなぁ、

倉樋：なんででしょうね(笑)。

編集部：とにかく、編集部でやっていると、釣り好きの奴らが本当に寄ってくるんですよ。はじめに、このゲームの基本コンセプトを簡単に説明していただけますか？

糸井：家で本当の釣りがしたくて作ったゲームなので、将棋のソフトと同じコンセプトですね。ようするに強いほどいい。現実という見本があるモノだから、こっちで想像力を働かせるもんじゃないんですよ。だから「精密な工業製品を作る」みたいなことでした。本当は普通のゲームのあり方として、もっとデタラメなところで遊びたい、っていう部分に関してはほとんど捨てましたね。……バカヤロウ(笑)ですね。

編集部：画面に登場するのが彦根さん(カールのCMキャラクターの作者)のキャラクターというところはやっぱり、ゲームとしてのバランスを考えてというコトですか？

糸井：うん。というかね、殺伐とするんですよ、あまりにも本気になると(笑)。今日も雪の中で釣りをやって分かったと思うけど、釣りって本当に近づくとけっこう辛いんですよ。楽しいだけの遊びにならないんです。でも初めて釣りに行くヒトって、みんなピクニック気分で楽しく行くんです。ゲームとしては、あの気分を入れておかないと誰も来てくれないでしょ。

編集部：あえて寒さは入れなかったんですね。

糸井：殺伐とするのは分かっていたから、初めからそう決まっていたね。

倉樋：SFC版は"釣りの監獄"とかいわれてましたもんね(笑)。

糸井：うん、言われた。強制労働釣り(笑)。

堤：実際のバス釣りの楽しさを知らないヒトもいると思うので、それを教えていただけますか。

倉樋：説明するのは、なかなかムズカシイですねぇ。基本的にバスという魚については、ずいぶん研究が進んでいて、生態がかなり分かっているんです。逆にいえば、その情報を応用すれば、おおまかな行動パターンが読めるんですよ。それでアメリカではスポーツフィッシング(猟としての釣りではなく、遊びとしての釣りの意)の対象魚として、ものすごく人気があるんです。ですから釣るコトが目的なんですけど、それだけじゃない。

編集部：しかもエサを使わないんですよね？

倉樋：だからバス釣りをする場合、ただ闇雲にルアーを投げても釣れない。でもすぐ近くのヒトが釣れてたりするわけです。そうなると、なんで自分が釣れないか考えますよね。そこでいろいろ調べてゆくと、どんどん理由が分かってくるんです。そもそも疑似餌なんか使わないでエサで釣ればいいじゃないですか。エサをまけば魚はよってくるんだし。なぜ、あえてニセモノを使うかっていうと、その過程での戦略や戦術が楽しいからなんです。魚の居場所とか、ルアーの選択やアクション、そういった情報や技術を駆使するからこそおもしろいわけです。例えばこんな話があります。初心者のヒトって、バスは肉食だからルアーもバスが食べそうな小魚とかエビがいいって思いますよね。でも基本的にバスにとって口は食うためだけのモノじゃないんです。

糸井：口が手なんですよ。

倉樋：そうなんです。ようは顔の前にパッと何か飛び出したら反射的に手がでますよね、人間の場合。その手がバスの場合は口なんです。だから、反射的にルアーに対してあたる、もしくは口で威嚇するっていう行為を食べているのと勘違いしてるんです。あといまの時期は、水中でナナメ下向きに止まる"ミノー"ってい



う小魚のようなルアーを使うと釣れるんですね。なぜかっていうと、この時期のバスって"プリスポーン"っていって産卵の準備中なんです。おなかに卵を持っている時期って守るものがあるから攻撃本能が強くなりますよね。そこを刺激するんです。ミノーは、バスにしてみれば、産卵した卵を食いにきた敵なんです。
だから攻撃するんです、口を使って。人間はそれを見て、食ったって言うんですよ。でもそれは正確ではないから、その情報の応用が上手くいかなかったりする。そこに気付けばひとつ賢くなる(笑)。そんなカンジで、バスの生態とか習性とか季節のパターンなんかを利用して攻めていく。いろいろなナゾを解き明かして、自分で出した答えで結果を出す。そういう奥の深いところがバス釣りの醍醐味ですねぇ。
糸井：もう説明が"バカヤロウ"でしょう(笑)。
倉恒：すんません。つい興奮しちゃうんですよ、ごめんなさい(笑)。
編集部　：いやいや。ということは、バス釣りっていうのはもともとはホビーっていうよりもゲーム？
糸井　：ゲーム、ゲーム。
編集部　：それを忠実にコンピューターゲームに詰めこんだということですね。
糸井　：詰め込みやすいんですよ、釣りは。
倉恒　：まぁ、バス釣り本はいっぱい出てますから、それ読んでもらえば分かります(笑)。なんかついマニアックな話になってしまいまして。
糸井　：こうやって作ったから大変なコトになっちゃったんです(笑)。
倉恒　：そうですね、大バカヤロウになっちゃいました(笑)。
編集部　：生きたバスがいるんですよね、ゲームの中に。
糸井　：うん、いるんです。バスと湖が本当に入ってます。

ファミ通トーナメント必勝法!?

編集部　：ファミ通トーナメントってのが開催されることになりまして、参加してくれる読者にアドバイスをいただけませんか？　ここだけの話にしますから(笑)。
糸井　：ダム湖の釣りをよくしている人に聞くのが一番いいと思うよ。あとダム湖って沈めちゃった場所だから、水の中地形の変化が、思ったよりあるってことですよね。
編集部　：過疎の村があったりして。
糸井　：ていうなことを考えたほうが、いいでしょうね。郵便局で釣ったとかね(笑)それはまともなヒントですね。ストラクチャーだらけだっていう言いかたもありますけど。
編集部　：時期としては、どうなんでしょうか？　トーナメントの開催される4月5日というのは。
倉恒：スポーニングの前後だからちょっと難しいかもしれない。もしかしたらバスが神経質になることがある時期ですね。
糸井：終わりかけかもしれないし。"なないろ"はどうなるんだろう。
倉恒：スポーニングパターンをどう読むかっていうのがけっこうキーになりますね。本当にリザーバーの釣りの勉強したほうがいいと思いますね。
編集部　：なるほど、本物から学べと(笑)。わかりました。
倉恒：大物はちゃんといますからね。なんとも言えませんけど、一番の人はたぶん1万グラムくらいはでますね。10キロでますよ。
糸井：すごいね。
倉恒：50センチ5本釣る人いると思いますよ。よみきったヒトはもっといくかもしれんね。
編集部　：テレビゲームしか好きじゃない子が、すごく勝ちにくいっていうのが。
糸井：いいよね。
編集部　：すごくいいですね。くやしくてバス釣りのコトをいろいろ調べたりして。
編集部　：途中で実際に釣り行っちゃうかもしれないけどね、ゲームやめて(笑)。
糸井　：本当はそれがベストなんですよね。

2000/2/24　琵琶湖にて

(次号へつづく)



糸井重里（いとい・しげさと）

群馬県出身。東京糸井重里事務所代表。名作RPG『MOTHER』シリーズやSFC版『糸井重里のバス釣りNo.1』を手がける。バス釣りに関する著書に『誤釣生活』（文藝春秋）がある。

倉恒良彰（くらつね・よしあき）

大阪府出身。有限会社倉恒良彰事務所代表取締役社長。バス釣り歴は30年で、前作SFC版『糸井重里のバス釣りNo.1』に引き続き、今作64版でも釣り全般に関する監修を担当。



このロムにはバスが入ってます。



糸井重里のバス釣りNo.1決定版!

ファミ通トーナメント『バス釣り大会』

主催／任天堂、ファミ通
協賛／マミヤ・オーピー

～勝つためのトーナメント攻略～

ゲームの発売にともない、任天堂公認のファミ通トーナメント『バス釣り大会』の開催が決定した。それも総勢113名に豪華賞品が当たるという、前代未聞のビッグイベント！キミも大物バスを釣りまくって、真のトップトーナメンターをめざそう!!

ファミ通トーナメント　レギュレーション



日時／4月5日
場所／なないろ
時間／5：00～18：14
レギュレーション／
日没までにライブウェルにキャッチした30cm以上のバス5匹の合計重量で競う

＊ゲーム難易度の設定がトーナメントにも影響してくる。大物狙いのヒトは"きびしい"を選択しよう。ゲームの途中では変更できないので注意！



これが豪華入賞商品だ!

●優勝者　●マミヤOP ABU Garcia SX 1600C HiSpeed ●マミヤOP オリジナルキャップ
●ゲームボーイ10周年記念バージョンゲームボーイカラー ●つりコン64(別注／ゴールド)
●糸井重里氏サイン＋ほぼ日刊イトイ新聞オリジナルTシャツ

●2位・3位　●マミヤOP APEX 600 ●マミヤOP オリジナルキャップ ●つりコン64(別注／ゴールド)
●糸井重里氏サイン＋ほぼ日刊イトイ新聞オリジナルTシャツ

●4位・5位　●マミヤOP ABU Garcia NOSTALGIC 1500C Red ●マミヤOP オリジナルキャップ
●糸井重里氏サイン＋ほぼ日刊イトイ新聞オリジナルTシャツ

●6位～10位 ●マミヤOP オリジナルキャップ
●糸井重里氏サイン＋ほぼ日刊イトイ新聞オリジナルTシャツ

●ほぼ日刊イトイ新聞賞(参加者から抽選で10名)
●糸井重里氏サイン＋ほぼ日刊イトイ新聞オリジナルTシャツ

●ブービー賞(1名)　●つりコン64

●そろったで賞(総重量がゾロ目の人の中から抽選で1名)　●つりコン64

●参加者から抽選で100名　●マミヤOP オリジナルステッカー(非売品)

LAKE NANAIRO

トーナメントでの戦い方～なないろ徹底攻略～



なないろ湖は山間の谷をせき止めて作られた、典型的なリザーバー（人造湖）だ。周囲は切り立った崖で、水中に向かって急に落ち込み、湖の中心部はかなり深くなっている。周囲には立ち枯れた木々や、倒木などが沈んでいる場所があり、春から秋にかけてはそのようなストラクチャー（構造物）の周辺が絶好のポイントとなる。トーナメントが開催される4月の上旬は、バスが産卵に入るスポーニングシーズンだ。天候は晴れる日が多く、水温は11～13℃くらい。水深2～4メートルのシャロー（浅瀬）でスポーニング中のビッグバスが出る可能性が高いぞ。



ハード派　イヌさん

男は黙ってハードルアーだぜ！確かにワームはよく釣れる（こともある）。でもハードにくるのはビッグサイズが多いんだぜ。トーナメントでも一発逆転があるかもしれないだろ。だからタックルもベイト仕様だ。

タックルボックス
・ロッド／ブラウンリーフ8／60MH、8／60M、
・リール／オークチップB／5000c
・ルアー／ハードルアー全種



ソフト派　キツネさん

やはりワームです。実績を考えるならワームが一番だと思いますよ。トーナメントは確実に釣っていかないといけません。私なら、なないろ湖ではバスのいる層のボトムを、ナチュラル系のテキサスリグで攻めていきますね。

タックルボックス
・ロッド／グリーンウッドS・60L・M
・リール／ヘイゼルエアーS・300EX・WL
・ルアー／ソフトルアー全種・全カラー





カエルくん

ボクたちはゲーム中に登場するけど、今回のトーナメントにはボクたちは出ないよ。なぜって、雑誌を買ってないから……。編集長がドングリじゃ売らないって言うからさ。でもここで、なないろ湖についてばっちり紹介するよ。ふたりが持っているタックルは、4月のなないろで使うのにおすすめのものだよ。ボクのスタイルはオールマイティ。まだまだ勉強中だから、キツネさんとイヌさんの良いところを参考にしようと思うんだ。

タックルボックス
・ロッド／スピニング-60L-F
・リール／スピニング-250EX-SL
・ルアー／ゲーム開始直後にもらえるルアー各種

ゲーム開始時にもらえるタックル
・ロッド／スピニング-60L-F
・リール／スピニング-250EX-SL
・ルアー／ハード×3種類、ワーム×5種類

用意しておきたいタックル
・ロッド／ブラウンリーフ8／60M(どんぐり：3000こ)、グリーンウッドS・60L・M(どんぐり：2600こ)
・リール／オークチップB／5000c(どんぐり：3300こ)
・ルアー／スピナーベイト(CS、WW)、ラバージグ＆グラブ(＆ポーク)、バイブレーション、クランクベイト(4mPAU)、サスペンドミノー(ナチュラル系カラー各種)、グラブ(NPB、RDS)、シャッドテール(NPB、RDS)、他ワームは各種HPB、RDSカラー(どんぐり：2500こくらい)
＊ルアーは根がかりのことも考え各種2個以上用意したい。
＊タックルを揃えるのに必要なドングリの総こ数：だいたい12000こ

【用語解説】トーナメントを戦う前に！

◎知っておきたいバス釣りの基本

バス釣りは初めてという人のために、ここでバス釣りの基本の基本を解説しておくよ。バス釣りではルアー釣りの知識はもちろん、専門用語もたくさん出てくるんだ。ゲーム中にも用語解説があるし、糸井さんが釣り方をていねいに教えてくれるよ。

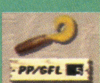
【ルアー】〔ハードルアー〕

木や金属で作られた疑似エサで、本物の魚に似せた泳ぎでバスをだまして釣る。ペンシルベイトやミノーなどの魚そっくりのものや、スピナーベイト、ラバージグなど形が生物には見えないものある。

〔ワーム〕

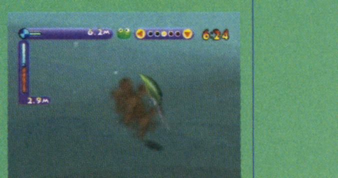
ソフトプラスチックで作られたルアーで、硬いハードルアーに対してソフトルアーとも呼ばれる。実際にバスのエサとなるベイトフィッシュ（魚やザリガニ）を真似て作られたものが多い。





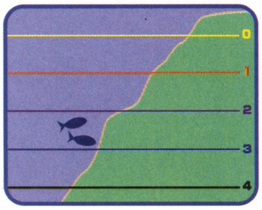
【ルアーアクション】

ルアーは生きたエサではないから、水中に入れておいただけでは魚はかからない。そこで、魚やザリガニ、虫などが生きているように演出することが必要だ。ルアーに動きを与えることを「アクションをつける」といい、ウォーキング(ザ)ドッグ、ジャーキング、トゥイッチングなどルアーの種類によって様々なアクションが存在する。



4月5日のなないろ ～バスはどこにいる～

バスのついている深度



4月上旬のなないろはスポーニングシーズン（産卵期）に突入し、バスが水深2～4メートルのシャロー（浅瀬）に出てきている。ただしなないろの場合、湖底の地形変化が激しいので、デプスファインダーで底を探ることも大切。浅くなったところがあやしい。

なないろのスポーニングシーズン

なないろではスポーニングは湖全体で始まると言われ、各ポイントのシャローでビッグバスが出る可能性が高い。スポーニングは水深2～4メートルでの砂質、砂礫質の湖底で行われることが多い。この時期は水深2～4メートル前後のボトムを丹念に攻めていくのが、ビッグバスをゲットするチャンスだ。



ゲーム中で糸井さんが教えてくれる湖東南のスポーニングポイントや、湖南の流れ込み周辺にはシャローが広がり、バスたちのスポーニングエリアになっている。

時間帯による釣り方

朝まずめ　5:00～9:00

イヌさん

朝まずめはバスが活発に餌を追う時間帯だ。スポーニングに入ってないやつは水深3メートルくらいのちょっと深めのところにいるようだから、スピナーベイトで3メートル前後を引き、サスペンドミノーかラバージグで食わせるのが俺のパターンだな。

キツネさん

私ならスポーニングエリアをピンポイントで攻め、移動中のビッグサイズも狙って3～4メートルも攻めたいところです。ワームをフォーリングさせて、3メートル付近のボトムをズル引きします。このタテとヨコの攻めができないと、バスを釣るのは難しいですよ。

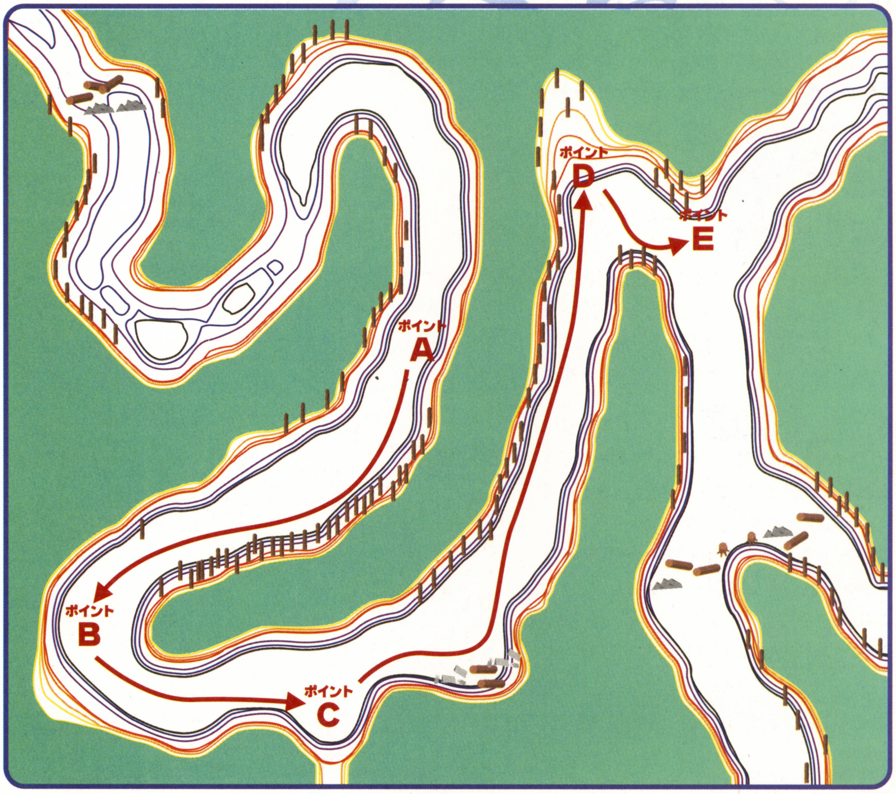
昼　9:00～15:00

イヌさん

とくに朝まずめから釣り方を変える必要はないけど、俺はスポーニングに入っているビッグサイズを狙って2～3メートルのシャローを徹底的に攻めるぜ。食わせるルアーはサスペンドミノーかラバージグ、フローティングミノーも使ったりするな。

キツネさん

昼間はバスもルアーをはっきりと認識するみたいです。しかし不自然なアクションではバスに見破られてしまうので、ボトムについたら数秒待ってからズル引き、時折ボトムをノックするようにしてアクションをつけます。



トーナメント　ルート攻略

トーナメントでは時間のロスを少なくすることが重要だよ。だからある程度ポイントを絞り込んで、確実にバスを押さえることが大切なんだ。おすすめのポイントとルートを紹介するね。移動途中にもいいポイントがあるから、時間をみながら攻めてみてよ。それから、水中の地形が大きく変化した場所にもビッグバスがいることがあるから、デプスファインダーも活用しよう。

夕まずめ　15:00～18:00

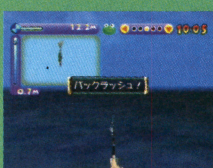
イヌさん

じつは俺、根っからのトップ派なんだ。言わなかったっけ？　やっぱり立ち木の周辺が狙い目だな。倒木の上でアクションさせてもいいな。夕暮れ時になったら、カラーはアピールにした方がいいぜ！

キツネさん

この時間帯は、再びバスが活発に餌を追います。日没近くにはカラーはアピール系にすると効果的ですよ。ワームはロンググラブなんかにチェンジしてみてもいいでしょう。私ならシャローの立ち木周りを丹念に攻めていきます。

【サミング】



ベイトリールにはストッパーがないため、ルアーが水面に着いた時（着く寸前）にラインが出ていくのを指で止めなくてはならない。この動作をサミングという。サミングをしないとラインが出っぱなしになり、リールの中で絡まるバックラッシュという状態になる。バックラッシュを直すのには時間がかかり、タイムロスにつながるためとくに注意。

【フッキング】



魚がルアーに食い付いたときにハリを引っ掛ける動作をフッキングという。アワセと同じ意味。使うルアーによってタイミングが異なり、トップウォータープラグやワーム類は、バスがアタックしたらひと呼吸おいて、遅めにフッキングするのがコツ。フッキングが不十分だと、バスにハリを外されてしまう（バレるという）確率が高くなってしまう。

【ファイト＆ランディング】

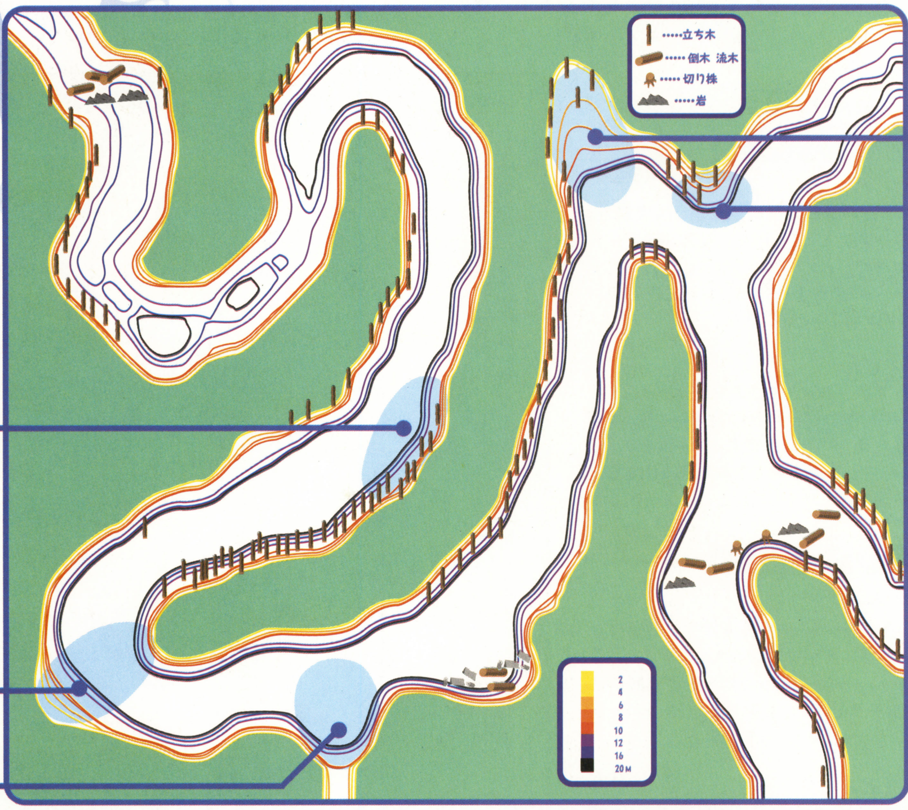


フッキング後のバスとのやりとりがファイト。激しく暴れ、ジャンプするバスとのファイトは慎重に行う。バスを弱らせて自分の近くまで寄せたら、つぎはバスを確保する。これがランディング。ゲームではランディング可能になったらAボタン連打の指事が出るので、す早く対応しよう。



なないろ ポイント攻略

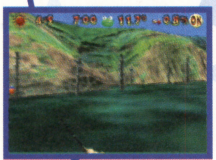
しつこいようだけど、4月のなないろはシャローを攻めるのが鉄則。でもなないろにはシャローがとても少ないんだ。ここで5つのポイントをピックアップして解説してみるよ。エリア移動の途中にもいい場所があるから、時間を見ながらそれらも攻めていこう。



ポイントA



イヌさん
ここは、なないろ東岸の立ち木が連続するエリアだな。ここは急に落ち込んでいるから、立ち木まわりを攻めた方がいいぜ。ハードルアーでなかなかアタリがとれない時は、ラバージグでねちねち釣っていくのがビッグバスをゲットするコツだな。





キツネさん
ここは深いので、ワームを使うときは重めのリグがいいですよ。テキサスリグで立ち木にぶつけてフォーリング(まっすぐ落とす)させ、3メートル付近で一度あおってバスを誘います。ワームはグラブのナチュラルカラーがおすすめです。





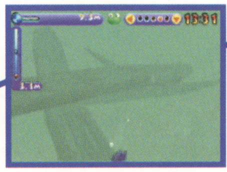
カエルくん
早朝だったら水深3～4メートル、昼過ぎは2～3メートルを攻めるのが基本みたいだね。深いところに生えている立ち木は、立ち木に沿ってタテに攻めるのがいいね。浅いところは、2～4メートルのボトムを広範囲に探ってみよう。

ポイントB



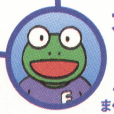
イヌさん
このワンド(深くえぐれた場所)一帯には流木が流れ着いている。流木周辺を、ルアーをチェンジしながら丹念に攻めるのがいいな。スピナーベイトやバイブレーションで2～3メートルのレンジを引いて、バスのアタリをとるのがいいかもな。







キツネさん
ここは結構水深があるので、岸に向かってキャストしたら2～3メートル付近でワームにアクションを与え、そのままそのレンジをスイム(泳がせる)させるのが私のパターンです。時折ワームを止めて、バスのバイトを誘うのも重要です。



カエルくん
ここではふたりのテクを総合した釣り方がベストみたいだよ。ハード、ワームの両方をうまく使いこなさないとバスは釣れないかも。それから対岸の岬の岸沿一帯はシャローが続く好ポイントだから、絶対攻めてみてね。

ポイントC



イヌさん
なないろ南岸のこのポイントには流れ込みがあって、周囲は比較的浅くなっているぜ。ピンポイントで狙うよりも、広く探ってアタリをとるのがベストだな。流れ込みの東側にある壊れた桟橋にも高確率でバスがついているぜ。







キツネさん
流れ込み周辺はジグヘッドかテキサスなどの重めのリグで、2～3メートルのボトムを広く探るのがいいですよ。桟橋の東側にはゴミのたまっているポイントがあって、ここにもバスがっています。水深が深いので、2～3メートルのレンジにワームをスイムさせるといいでしょう。



カエルくん
このポイントはポイントが密集してて、それぞれのポイントに合った攻め方が必要だね。ただルアーをキャストして引いてくるだけじゃ、なかなか釣れないよ。それからこのエリアの対岸には流木が浮いているところがあって、そこもおすすめなんだ。

ポイントD



イヌさん
このエリアは立ち木が連続していて、なおかつ水深が浅くて攻めやすいのが特徴だな。ルアーを遠投して、2～3本の立ち木を周辺を探ってくるのも効果的だぜ。水中のストラクチャーまわりでは、ラバージグを使って丹念に攻めてみるのも手なんだ。







キツネさん
2～3メートル付近のボトムを連続して攻められるので、4月には攻めやすいポイントですね。立ち木周りや水中のストラクチャーをねちねち攻めるといいでしょう。スティックベイトやストレートでスイムさせてもいいかもしれませんね。



カエルくん
ここはモンスター級が上がったこともある、名物ポイントだよ。倒木のまわりはタテとヨコのふた通りの攻め方ができるけど、水深2～3メートルの場所も連続してるから、ボトムを探りながら攻めるのも有効みたいだね。

ポイントE



イヌさん
ポイントDの対岸にあるこの岬はなだらかに湖に続いている、いわゆる馬の背ってやつだな。サスペンドミノーやフローティングミノーで攻めるのが基本だけど、ラバージグで広範囲をズル引きしてきてもいいな。







キツネさん
この岬周辺ではテキサスリグなんかで底をとりながら攻めるのがいいですね。グラブやパドルテールで派手なアクションをつけるといいでしょうか。底が探れるシャローでは、ザリガニを模した赤いカラーもおすすめです。



カエルくん
岬の左右には立ち木がちらほら見えるので、ここも攻めるにはいいポイントみたいだね。あ、それから言い忘れていたけど、ポイントに近付くときはボートのエンジンを切って、エレキで近づいたほうがバスに警戒されなくてすむんだ。

LAKE NANAIRO

なないろの4月5日 ボクならこう攻めるよ！

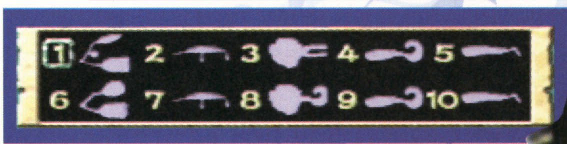


もう一度、4月上旬のなないろをおさらいしてみよう。まず攻めるレンジは2～3メートルに絞って、ハードルアーで広く探り、ワームでピンポイントを攻める。ルアーのカラーはナチュラル系中心。ハードルアーでバイトしない時は、ワームをキャストしてやると高確率でヒットするよ。ラインは12～14ポンドあたりがおすすめだけど、あまり太いとバスのヒット率が落ちるから注意してね。**右の表オススメのタックルね。**

1：	スピナーベイトCS 1／8oz.WHT
2：	サスペンドミノー 5cm WKS
3：	ラバージグ＆グラブ 1／2oz.BLB
4：	グラブNPB　テキサス1／8oz.
5：	シャッドテールNPB　スプリット1／8oz.
6：	スピナーベイトWW　1／8oz.WHT
7：	サスペンドミノー 7cm YME
8：	ラバージグ＆グラブ 1／4oz.BLB
9：	グラブRDS　テキサス1／8oz.
10：	シャッドテールRDS　スプリット1／8oz.



持っていくタックル
- ロッド／ブラウンリー78／60M
- リール／オークチップB／5000c
- ルアー／ハードルアーはナチュラル系カラーを使い、ワームはナチュラル系とザリガニカラーをチョイスしておく。夕まずめにはアピールカラーでヒットすることが多いので、タックルボックスの中に用意しておくといいよ。



必勝ルアーローテーション

アタリだけでバイトしないときは、ルアーの選択が合っていないことが多いんだ。だからルアーをチェンジしながらバスを誘うことがが重要だよ。これをルアーローテーションと言うんだ。ここで、4月上旬のなないろで効果的なルアーローテーションを紹介するから参考にしてね。ルアーだけでなく、カラーを変えてみてもいいよ。

1  スピナーベイトやバイブレーションは、直接バスのバイト（食いつき）を誘う以外にアタリをとるためにも使う。別名パイロットルアーと呼ばれる。

2  1でヒットしないときは、サスペンドミノーやフローティングミノー、クランベイトなんかに変えてみる。サイズの違いで潜る深度も違うので、使い分けるようにしよう。

3  1でも2でもヒットしないときはバズベイトでようすを見るが、ピンポイントで立ち木などを攻めるときは、初めから使ってみよう。

4  初めからワームを使うと、バスの気を引き切れずに見破られてしまうこともある。1のルアーでアタリがあったら、2、3を飛ばして、ワームをキャストしてもいい。



イヌさんから一言

なないろって所は典型的なリザーバーで、シャローの攻めかたを間違えると大変な目に会うんだぜ。これを読んだアングラーは幸せだな。まぁ、まずはトーナメントの鉄則通り早いとこ30センチ以上のバスを5匹押さえて、心にゆとりを持ちながら釣るといいな。ビッグバスがきたら、くれぐれもバラすこのないように！　たまには俺と勝負しろよ!!



キツネさんから一言

ここだけの話ですが、トーナメント中に"バシャーン"という魚が跳ねるような音が聞こえることがあります。その音が聞こえたときは、近くのポイントでビッグバスが出ることが多いみたいですよ。詳しいことは分からないのですが、どうやら大物のサインかもしれません。周りの音にも気を配っておいてください。念のため。それではまたお会いしましょう!!



応募のしかた

エントリーのしかたは、すごく簡単よ。ののいけのクラブハウスでイベントを選んで、パスワードを入力するだけ。あとは制限時間内に釣り上げたバスをクラブハウスで計量してもらってね。でも計量できるのはライブウェアに入れた5匹だけなの。勝敗は大きさじゃなく、重さで決まるので注意して。入賞者にはもちろん、そうでなかった人にも抽選で豪華賞品があたるからね。

エントリーパスワードは ファミつう❤❤❤

〒101-8691 東京都千代田区神田郵便局 私書箱10号
株式会社アスキー『バス釣り大会』64+係行

応募期間は 3/31～4/28（当日必着）

＊応募用紙は、月刊ファミ通64+5月号、6月号（4/21発売）、週刊ファミ通4/14号（3/31発売）から4週連続、月刊ファミ通ブロス5月号（3/30発売）についています。コピーしたものや指定外の用紙での応募、記入内容に間違いがある場合は無効になります。トーナメントの結果発表は、月刊ファミ通64+8月号（6/21発売）誌上、および6月下旬発売の週刊ファミ通、ファミ通ブロス誌上にて行う予定です。

<キリトリセン>

ファミ通トーナメント応募用紙

けっかパスワード

合計重量　　　　グラム

糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！



フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□	都道府県		
		☎（　　）　－		

ファミ通64+5月号　バス釣り大会



春だ！ 街へとび出そう！ MTB特集 第2弾、実践編！

だんだんと暖かくなってきて、春の訪れを実感する今日この頃。と、いうことで今月のホビーエンジンは1月号でも取り上げたMTBの第2弾、実践編。前回はMTBの基本的なことがらを紹介しましたが、今回は街でできるかんたんなテクニックから、練習を積めばこんなこともできる！ という高等テクニックまで幅広く紹介します。せっかくのMTBを単なる移動手段にしてはもったいない！ さまざまなテクニックを身につけて楽しもう。



キミにもできるかんたんトリック

スタンディング



ふつうに走り回れるようになったら、かんたんな技にも挑戦！ 最初に身につけたいのがスタンディング。バイクに乗った状態で立ち止まっているテクニックです。いきなり止まるのではなく、走っている状態から徐々にスピードを緩めていくのがポイント。サドルから腰を上げて、ペダルを水平に保とう。ハンドルを利き足側に傾けるのも重要。

ジャックナイフ



ジャックナイフは前輪のブレーキをロックして、後輪を上げるテクニック。まずは歩くくらいのスピードで腰を曲げて沈み込むフォームをとります。そこから前ブレーキを強くかけて前輪をロックさせましょう。コツはブレーキと同時にハンドルを前に押し出して、上へと伸び上がること。後輪が高く上がりすぎたら、前ブレーキをゆるめて調整しよう。

バニーホップ







派手なバニーホップは丸太越えなどに使うテクニック。障害物の近くまで走ったら、ひじやひざを曲げて体全体に"タメ"を作り、いっきに上へ伸び上がります。このときにハンドルを引き上げましょう。前輪が障害物の上にきたところで、足の荷重を抜いて、ハンドルを前に出す。着地は後輪から。関節を柔らかく使って衝撃を吸収しよう。

846Web

http://846.on.arena.ne.jp/



MTBの世界ではもっとも有名なおじさんのホームページ。白馬では、日本で唯一の車椅子でのMTB大会を行っているスーパーおじさんなのだ。

ウォーリー ワールド ワイド ウェブ

http://www.linkclub.or.jp/~wally/



レース参加の事から、メンテナンス方法そして、朝連などなど。MTBをこよなく愛するWallyさんのページ。

too hot

http://www03.u-page.so-net.ne.jp/sc4/yu-ki-8/



このページの筆者、ゆーきのHP。知ってる人が見ればおもしろいが、知らない人が見たらまるでなんだかわからないホームページ。

極テクニック集

ジャンプ



ジャンプの基本はかんたんトリックでも紹介したバニーホップ。これは、スノーボードやスケボーにある"オーリー"といっしょだ！ みんなも、アスファルトの地面でこれができるようになったらジャンプに挑戦してみよう。今回紹介する極テクニックは、難易度が高いものばかり。"練習を積めばここまでできる"という見本くらいのものと考えてくださいね。

ノーフット



ノーフットと呼ばれるこの技は文字どおりジャンプの途中で両足を離してしまうというものです。なんといっても必要なのがまず度胸。着地までに足を戻さねば、大事なところを打ってしまうという大きなリスクが緊張感を生むのです。男の子ならわかるよねこの気持ち！！ 十分に乗りこなせば、車体のパーツ位置もきっとつかめるはず。あせらずに足をペダルに戻そう。

トレーニングスポット



武蔵野のある場所に、バイカーたちのあいだでウワサになっているヒミツのトレーニングスポットがあります。10年ほど前から地元バイカーたちがコツコツと作ってきたこのフィールド、いまでは大きなジャンプ台は1メートル以上、6連ジャンプなども備えているりっぱなMTBコースになっています。週末ともなると、各地のバイカーたちがあちこちから集まってきます。

キャンキャン



キャンキャンという技は、ジャンプ中に足をフレームから反対側の足の方に出しピーンと伸ばすというもの。フレームをまたぐのではなく、車体自体を操作して体の前に押し出すようにしよう。これが決まればとてもかっこいいのですが、その分だけ難易度がさらに高くなっています。発展系としては両方の足を伸ばしてしまうノーフットキャンキャンという技もあります。

街で見かけたナイスバイカー

今回の取材を行ったのは、冬真っ盛り、寒風吹きすさぶ2月のこと。それでも街にはMTBを乗り回すバイカーたちがたくさんいたのです。そんな街のナイスバイカーたちに突撃取材を敢行しました！ 1組目は公園をゆっくりと流していたカップル。MTB歴はどのくらいですか？ 「ふたりとも3年ぐらいです。街乗りでもこうして気軽に走れるのがいいですよね」。そのとおり、自分のペースで走れるのもMTBの魅力です。つづいて2組目はショップを訪れていた方たち。MTBの魅力はどんな点ですか。「ちょっとした知識さえあれば、自分でメンテナンスをしたり、好みのパーツを組んでいけるところですね」。そうそう、MTBは自分のバイクへの愛をストレートに実践できるスポーツなのです。キミもMTBを気軽に楽しんでくださいね。





SHOP情報

今回の取材に協力してもらったのがこのMTBショップ。幅広い品揃えでバイカーたちのいこいの場にもなっています。初心者でも親切に相談にのってもらえるので、興味をもった読者はいちど訪ねてみてはいかがですか。

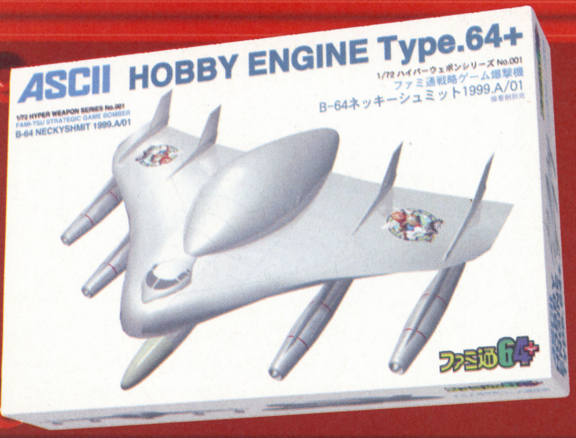
- ●CWSサイクルワークステーション吉祥寺店
- ●営業時間　10:00～20:00
- ●定休日　第2、3水曜日
- ●問い合わせ　TEL0422-28-7787まで



プレゼント

いよいよ春がやって来て、外で遊びだそうとウズウズしている、そんなキミにぴったりなプレゼントですよ。ホビーエンジンでは、1月号でもプレゼントを提供してくれたマルイからMTBブランドのTシャツをゲット！ 読者のよい子ちゃんたちに進呈いたします。113ページを穴が開くくらいに凝視してから、ホビーエンジンの感想を添えて応募してください。


PRESENT see P.113

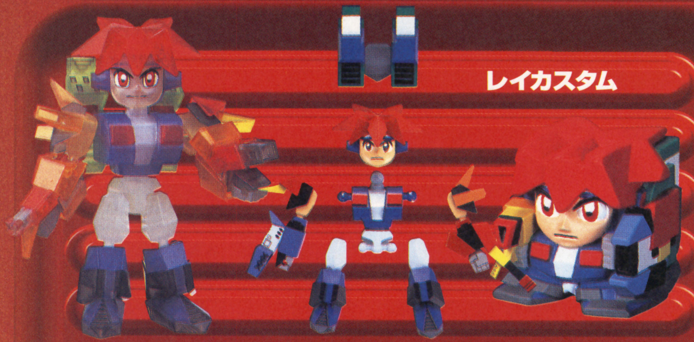


ゲームの世界をそのまま再現！カスタムロボがプラモデルに

昨年12月に発売され、好評を博しているN64ゲーム『カスタムロボ』。人気の秘密は、誰もが一度は憧れたはずのロボットを自分の好みでカスタマイズして、敵と戦わせることができることだ。なんと、ゲーム中で活躍するこのロボットたちが、今回プラモデルとして登場した。さまざまなオプションパーツが付属してくるので、オリジナルのカスタマイズも可能。全パーツがカラークリアー仕様で、顔の部位も印刷済みだから、手軽に制作を行えるのだ。

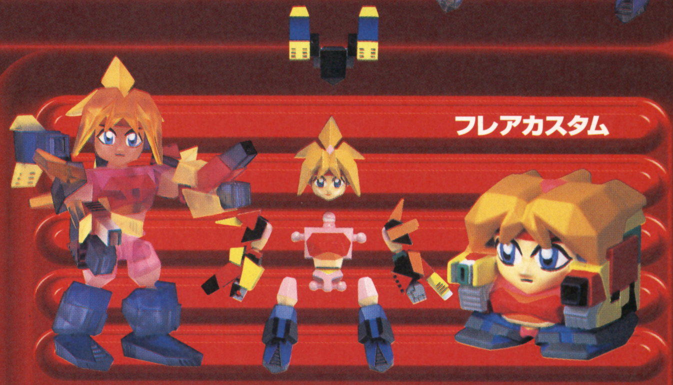


レイカスタム



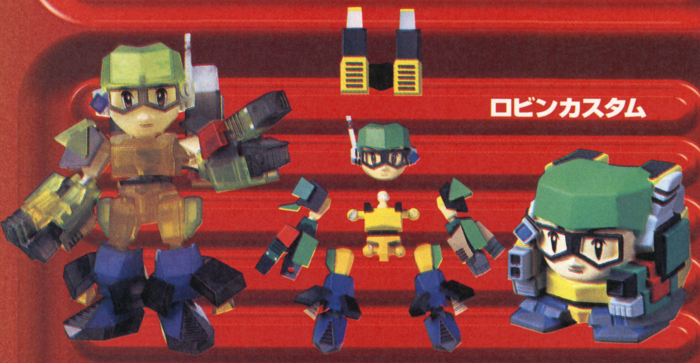
レイカスタムの付属オプションパーツは、ベーシックガン、スナイパーガン、スタンダードボム、トマホークボムB、スタンダードポッド、スタンダードレッグの6つ。キャラクターをデフォルメした、付属のカスタムロボダイスは、もちろん全モデルについてくるのだ。

フレアカスタム



キュートなルックスが印象的なフレアカスタム。ベーシックガン、3ウェイガン、スタンダードボム、スタンダードポッド、スピードポッド、スタンダードレッグがオプションパーツとして付属される。付属ダイスを使って、パーツの組み立てを競い合うビルドアップゲームも楽しめる。

ロビンカスタム



ロビンカスタムはショットガン、ドラゴンガン、フレイムガン、ライトシュートボムH、フェイントポッドG、スタンダードレッグBがオプションパーツとなっている。どのモデルも関節がボールジョイントになっていて、多彩なアクションが思いのままに再現できるぞ。

ドレイクカスタム



スタンガン、ドラゴンガン、フレイムガン、レフトシュートボムH、シーカーポッドG、スタンダードレッグBがドレイクカスタムに付属のオプションパーツだ。オプションパーツはほかのモデルにも共通して取りつけることができるから、工夫をこらしてもらいたい。

カスタムロボティクスシリーズ

- ●メーカー／バンダイ
- ●各モデルとも500円
- ●パーツ交換が可能なマイクロ型ロボットをカスタマイズしながら、敵とのバトルを行っていくN64ゲーム『カスタムロボ』のプラモデル化だ。シンプルな構造で気軽に制作できることと、各パーツの組み合わせで思いのままにカスタマイズできることが特徴。今回紹介した4モデルが現在までラインアップされている。要望の声が高ければ、ゲーム中に登場するほかのカスタムロボが発売されることもあるかもしれないぞ。



プレゼント

PRESENT seeP.113

今回ホビーエンジンで紹介したカスタムロボティクスシリーズを、各モデルとも3名ずつにプレゼントしちゃうぞ。カスタマイズマニアはこのチャンスを見逃すな！プレゼント希望の読者は113ページをよく見て、官製はがきで応募してください。くれぐれも希望の番号を忘れないようにね。





タラでもなんで蒲焼にしちまえ! おいしいヨ!! 蒲焼さん太郎



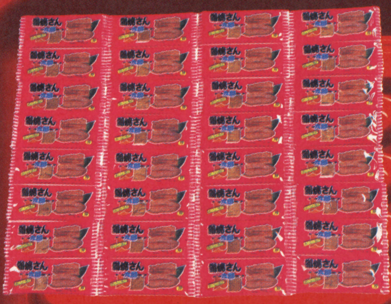
すっかり春めいてきた今日この頃、全国の駄菓子ファンの皆さんはいかがお過ごしですか? さて先月号で呼びかけた駄菓子リクエストに早くもお便りが寄せられたので紹介しよう。なになに「僕はコンビニが大好きです。塾とか習字とかの途中に行きます。コンビにでは蒲焼(かばやき)さん太郎をよく買います。安くっておいしいから好きです」。なるほど、キミ採用ね。今月の駄菓子のヒミツは蒲焼さん太郎に決定。ほかの読者ちゃんも負けずに応募するのだ。駄菓子セットがキミを待っている!

"蒲焼"って何を焼いているのさ?



パッケージに力強く"おいしいヨ!!"と宣言されている蒲焼さん太郎。そうそのとおり、確かに蒲焼さん太郎はおいしい。しかし気になるでしょ、いったい何を蒲焼にしているのか? この蒲焼さん太郎最大の謎の答えはなんとも意外なところに隠されていた。袋の裏をよく見ると、原料はタラだということがわかるのだ! 実際にはタラのすり身をシート状に伸ばして焼き上げたのが、蒲焼さん太郎になる。1枚1枚の大きさにカッティングしてから味付けをして、さらに焼き上げるというから、10円で買えるとはとうてい思えないほどの手間がかかっているのだ。

毎日がメキシコ合衆国



ところで、この蒲焼さん太郎、コンビニなどで気軽に買えるだけあって、生産量もかなりのもの。その数は1日当たり約2,500万枚にも上るのだ。2,500万枚の蒲焼さん太郎を並べると、その面積は200万平方kmにも及ぶ。これは日本の国土総面積の約5.3倍で、メキシコ合衆国の全国土とほぼ同じ。想像してほしい、メキシコ中に蒲焼さん太郎が敷き詰められている風景を。ルチャ・リブレの会場も、カリブ海の美しいビーチも、すべて蒲焼さん太郎一色。しかも姉妹品の酢だこさん太郎などの製造量も、これとほぼ同程度だというからさらにビックリだ。

"太郎"シリーズ大集合



さて、ここで蒲焼さん太郎の姉妹品も紹介しておこう。まずは酢だこさん太郎、2度目の焼き上げを行わずにしっとり感を出しているのが特徴だ。焼肉さん太郎は蒲焼さん太郎とはタレの味つけが異なる。変わったところでのし梅さん太郎は梅肉で味付けをして、梅の風味を再現しているぞ。比較的新しいわさびのり太郎は、新入りらしく名前に"さん"がつかない。のりとわさびとの絶妙なバランスがたまらない。ほかにも20円の甘いか太郎(メンタイ味とキムチ味)や30円で特大サイズののしいか太郎なども販売されている。ファンならコンプリートすべきでしょ。

蒲焼さん太郎活用法!



●ご飯のお供に　製造方法から考えると、蒲焼さん太郎とは要するにタラのすり身を蒲焼にしているわけだ。だったら、ご飯のおかずとしても十分に対応できるはず。貧乏な学生さんなどにはとくにオススメです。ほかの味もあることだし。

●うなぎのタレに　蒲焼というと、誰もが思い浮かべるのがうなぎ。奮発してうなぎを買ったはいいもののタレを忘れてしまった。そんな経験を少なからぬ方々がしていることでしょう。そんなときには迷わず蒲焼さん太郎。焼いたうなぎの上に乗せて食べれば絶妙な味わいを楽しめることでしょう。

蒲焼さん太郎



●製造元／菓道
●販売元／やおきん
●1袋10円
●コンビニでも目にすることの多い駄菓子界の超メジャー商品。

1985年より販売が開始されており、酢だこさん太郎や焼肉さん太郎と並んで、カード食品ゾーンを形成している。パッケージには極上うなぎの写真が用いられ、さりげなく"写真は商品のイメージで中身とは異なります。"と添えられているのが興味深いところ。基本的には魚介類で、お父さんのおつまみとしても活躍すること請け合いなのだ。

プレゼント

PRESENT
see P.113



毎日のおかずにすら困ることの多いDMR捜査員が、製造元の工場で駄々をこねてみたところ、なんとも割腹の良い代表の方から蒲焼さん太郎をいただくことができた。この喜びを読者ちゃんたちにもおすそわけしよう。113ページを読んで、駄菓子のヒミツを誉めたたえる言葉を添えて応募するのだ!







Stationery Showcase vol.10

TV チャンピオン 第2代 文房具王

高畑正幸の ステーショナリーショーケース

～文房具にまつわるウンチク話～

紙と紙を貼り合わせたり、壁にポスターを貼ったり。用途に合わせて文房具は、これだけの進化を遂げたのでした。



前回、前々回と、少し遊びすぎた感もあるので、今回はちょっとまじめにベーシックな文具の話にしよう……とは思うものの、しかし……なんにしようかな……などと悩んだ挙句、前回は……シークレットで、ジェームズボンドね。ボンド……ボンドといえば……そうだ、接着だ!! という安易な発想で今回はくっつくものの特集。

くっつく文具といえば、粘着テープや糊だが、今回は、用途によっていろんな形態がある糊と、ちょっと変わった粘着テープを集めてみた。

用途を理解して商品をセレクト。
接着ワザの達人を目指そう！

糊というと小学校の紙工作なんかを思い出しちゃったりしてアナログ・ローテクだと思っている人も多いかと思うが、とんでもない！ 接着という分野はとってもハイテクなのである。最近では建築や航空機から精密機器、はては人体ですら縫合の代わりに接着剤でくっつけちゃったりするのである。そのくせ、いまだに解明されていない謎も多いらしく、接着剤メーカーの開発者でさえ、どーしてくっつくのかよくわからないというような部分があるらしい。今回セレクトした糊は、"文具"の領域ということで、おもに紙どうしをくっつけるものだけだが、スプレーから、固形、液体、テープ状と、その形態も成分もさまざまである。

文具の領域の糊で難しいのは用途によって非常に微妙な手加減が必要なことだ。とにかくくっつきゃいいってもんではないのだ。紙工作や履歴書に写真を貼るときのように非常に強力にくっついてほしいときもあれば、そんなに強くなくてもいいから薄いものを微調整しながらきれいに貼りたいときとか、場合によっては後で剥がしたいときなど、それぞれに最適な接着力が要求される。また、接着力よりも携帯性の方が重要なときだってある。

ということで、基本的なことだが、それぞれについて簡単にまとめてみよう。

手間を惜しまず、きれいに貼りたいのであればスプレー糊がいい。飛沫が散るので、スプレーブース（ダンボール箱などで代用できる）などが必要だが、シワひとつ無い仕上がりを知ると、作品作りなど美しく決めたいときには手放せなくなるはずだ。液体糊や工作用ボンドは浸透力が強く、繊維質である紙には適したものだが、水分が多いので、紙がベコベコになりやすい。うまく使うコツは貼り付けたら、しっかり固定してできるだけ我慢することである。この我慢が仕上がりを左右する。とくに細かい工作をするときには工作用ボンドを爪楊枝の先端にちょっとつけて使用するなど、小回りが利くのが長所だ。

スティック糊は、薄物の接着には紙がしわになりにくく、比較的扱いが簡単なので、文具の領域では重要な位置をしめ、その種類増えてきたが、細かいところには不向きだし、気温の影響を受けやすく、硬すぎたり柔らかすぎたりするのが欠点だ。携帯性重視ならペンタイプが便利だ。広い面積には向かないものの、ペンケースなどに入れて携帯し、切抜きやメモなどをちょっと貼り付ける程度ならこれらで十分だ。糊のベタベタが嫌いな人には完全にドライなテープタイプのものもある。使い方は修正テープなどと同じで、糊付けしたい部分に当ててなぞるだけである。とくに仮止めタイプは乾燥を待たずに使用できるので便利だ。ただし、小回りが利きにくいのとコストが高いことが欠点だ。

こんなふうに、それぞれに得意不得意があるので、個性を知った上で、上手に適材適所で使ってやってほしい。



高畑正幸（たかばたけ・まさゆき）

千葉大学自然科学研究科デザイン科学専攻・修士2年。工作（折り紙から金属まで）、音楽、演劇、読書、映画、芸術鑑賞と趣味は多彩。文房具をテーマにしたホームページを公開中。今年の春に放映された『TVチャンピオン（テレビ東京系）』で優勝し、第2代・文房具王に輝く。みずからが編集した『究極の文房具カタログ』を、1,000円で通販中。問い合わせはE-mailか往復はがきで。

E-mail ● takabaru@can.bekkoame.ne.jp
Homepage ● http://www.gunmanet.ne.jp/takabaru/
〒263-0016　千葉県千葉市稲毛区天台5-1-19-202　高畑正幸

スプレーのりNORIO / NORIKO　各700円　住友スリーエム株式会社　●薄物を美しく接着するならスプレーのりが一番。ノリオが強力接着用で、ノリコが貼って剥がせる仮止めタイプ。

液状のりイー・グルー　170円　ペンテル / **でんぷんのり**　80円　コクヨ / **工作用ボンド**　230円　プラス株式会社　●E-Glueは先端がスポンジではない新構造。詰まらないけど倒しても漏れない優れもの。でんぷんのりの素材はでんぷんだから、誤って食べてしまってもだいじょうぶなのだ。厚紙などの接着には工作用ボンドを。

シワなしピットアートS / ピットハイパワーS / 消えいろピットS　各120円　株式会社トンボ鉛筆 / **スーパースティック**　120円　コニシ株式会社 / **粘着スティックのり**　300円　住友スリーエム株式会社　●いろんな種類があるスティック糊。接着力は強くないが、薄物でもしわになりにくいのがシワなしピット。ピットハイパワーはスタンダードなスティック糊で、よくつき、臭いがあまりしないのが気に入っている。塗るときは青い色で、塗った場所がわかりやすいのに、乾くと透明になるのが消えいろピット。スーパースティックは、糊というよりは接着剤にちかいもので、厚紙から布や皮まで接着可能。ただし、非常に強力なので、失敗は許されない。粘着スティックのりは、乾く前にはると接着。完全に乾いてから貼ると仮止めと、ふたとおりの用途に使用可能。

消えいろピットほそみ　150円　株式会社トンボ鉛筆 / **ボールペンのり極細タイプ**　200円　コクヨ　●携帯用にスティック糊を細くしたものが、消えいろピットほそみ。ボールペンのりは、ボールペンタイプの修正液のような使い心地。乾けば仮止め用になる

ハリポップ　880円　住友スリーエム株式会社　●ティッシュのように小さいテープがつぎつぎ出てくる。写真の本体（裏はゴムバンドになっている）を手の甲にはめたまま作業ができる。

ピットテープ　貼るタイプ / 貼ってはがせるタイプ　各500円　株式会社トンボ鉛筆　●接着用と仮止め用がある。べたべたしないのがウリ。

シールはがし　650円　コクヨ　●紙には向かないが、壁や机に残った糊やテープをきれいに取るのに使おう。

D-BROS DESIGN TAPE　各800円　D-BROS CO.,LTD. / **ふしぎテープ**　250円　仁礼工業株式会社　●線路と道路が描かれたデザインテープ。連続模様のテープはいろいろあるが、これは秀逸！　赤いのがふしぎテープ。非常に細かいマジックテープ状のもので、ほかのものにはくっつかないのに、テープどうしはくっつくという、まさに不思議なテープだ。

コマンドタブ（ポスター）　280円　住友スリーエム株式会社 / **ひっつきシート**　350円　コクヨ　●非常に強力なのに、壁面などにまったく跡を残さずきれいに取ることができる画期的な両面テープがコマンドタブ。ひっつきシートは、パソコンのモニターの隅などに貼っておくと、ちょっとしたメモや書類を仮止めできる、便利なもの。

Quiz これは何に使うもの？

今月はさきに答えを明かしてしまいます。布でできたこの文房具はペンたて。でも、ちょっとだけ使い方に秘密があるのです。とある方向に変形すると、ペンたて以外の用途が生まれる不思議な文房具。さあ、どんなトリックを使えばいいのでしょうか？　答えはすぐ下に書いてあるよ！



ペンシルケース　900円　コクヨ●ペンたての両サイドの折り返しを上に持ち上げて、ファスナーでフタをするとペンケースに早変わり。手前に見える折り返しの白いタグの部分はマジックテープになっていて、どちら側からでも、なかに消しゴムなどを収納できるポケットが隠されています。

ゲームの系譜

第2回：ロールプレイングゲーム

テレビゲームのジャンルにおいて、日本人にとってもっともなじみ深いのは、おそらくRPGだろう。新しいハードが出るたびに、「最初に登場するRPGはどんなものになるのだろう？」と期待を集めているところからも、それがうかがえるのではないだろうか。今回の「ゲームの系譜」では、任天堂系のハードにおける、おもなRPGソフトの数々を見ていくことにしよう。

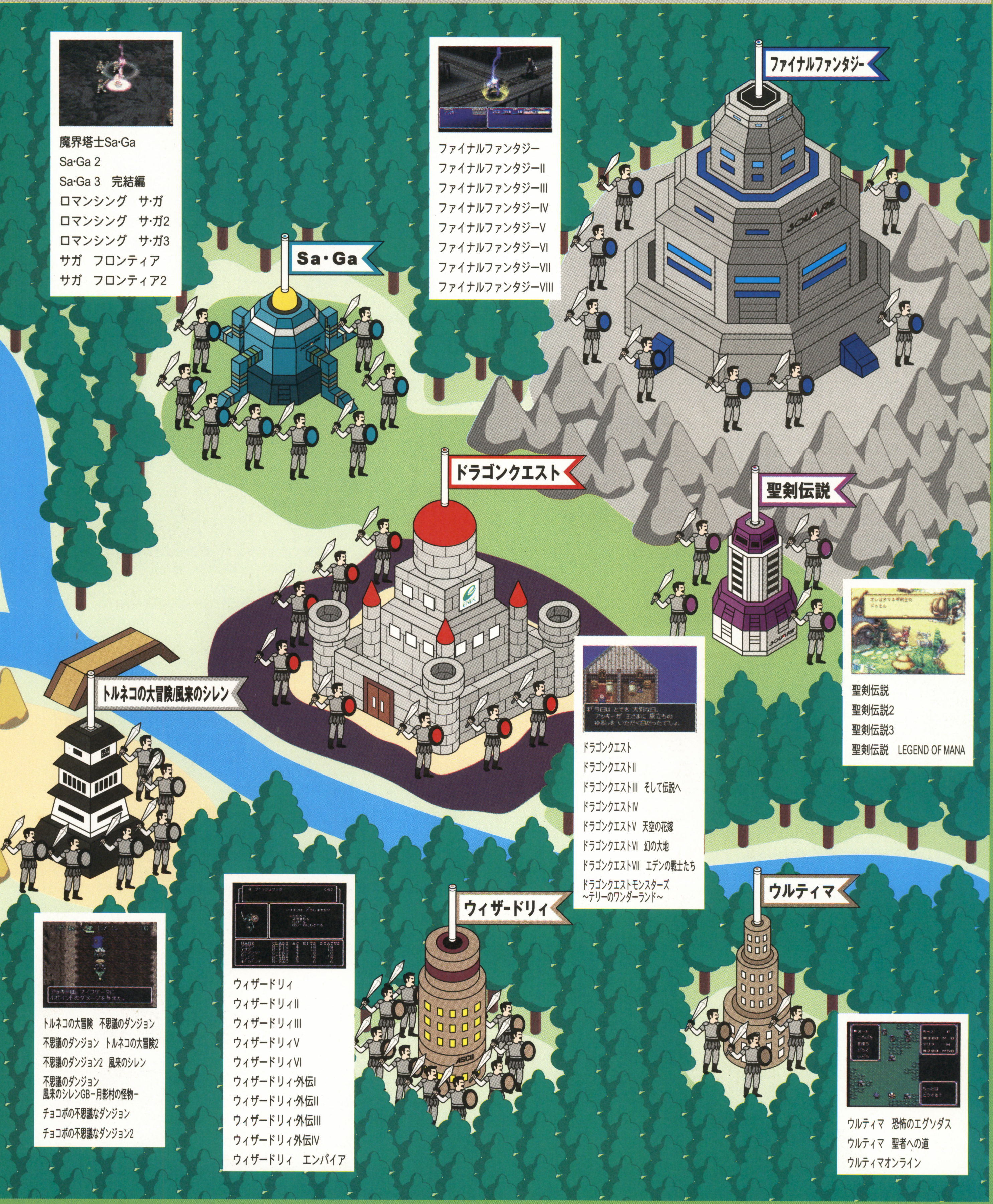


女神転生
女神転生II
真・女神転生
真・女神転生II
真・女神転生　if…
真・女神転生　デビルサマナー
デビルサマナー　ソウルハッカーズ
女神異聞録PERSONA～ペルソナ～
ペルソナ2　罪

ポケットモンスター　赤
ポケットモンスター　緑
ポケットモンスター　青
ポケットモンスター　ピカチュウ
ポケットモンスター　金
ポケットモンスター　銀

ゼルダの伝説
リンクの冒険
ゼルダの伝説　神々のトライフォース
ゼルダの伝説　時のオカリナ
ゼルダの伝説　夢を見る島

マザー
マザー2 ギーグの逆襲



魔界塔士Sa·Ga
Sa·Ga 2
Sa·Ga 3　完結編
ロマンシング　サ·ガ
ロマンシング　サ·ガ2
ロマンシング　サ·ガ3
サガ　フロンティア
サガ　フロンティア2
Sa·Ga
ファイナルファンタジー
ファイナルファンタジーII
ファイナルファンタジーIII
ファイナルファンタジーIV
ファイナルファンタジーV
ファイナルファンタジーVI
ファイナルファンタジーVII
ファイナルファンタジーVIII
ファイナルファンタジー
SQUARE
ドラゴンクエスト
聖剣伝説
聖剣伝説
聖剣伝説2
聖剣伝説3
聖剣伝説　LEGEND OF MANA
トルネコの大冒険/風来のシレン
ドラゴンクエスト
ドラゴンクエストII
ドラゴンクエストIII　そして伝説へ
ドラゴンクエストIV
ドラゴンクエストV　天空の花嫁
ドラゴンクエストVI　幻の大地
ドラゴンクエストVII　エデンの戦士たち
ドラゴンクエストモンスターズ
〜テリーのワンダーランド〜
ウィザードリィ
ウルティマ
トルネコの大冒険　不思議のダンジョン
不思議のダンジョン　トルネコの大冒険2
不思議のダンジョン2　風来のシレン
不思議のダンジョン
風来のシレンGB－月影村の怪物－
チョコボの不思議なダンジョン
チョコボの不思議なダンジョン2
ウィザードリィ
ウィザードリィII
ウィザードリィIII
ウィザードリィV
ウィザードリィVI
ウィザードリィ外伝I
ウィザードリィ外伝II
ウィザードリィ外伝III
ウィザードリィ外伝IV
ウィザードリィ　エンパイア
ASCII
ウルティマ　恐怖のエグゾダス
ウルティマ　聖者への道
ウルティマオンライン

RPG セレクション

今回取り上げたRPGには、旧型ハードの黄金時代を担ったかつての大作も多数存在するため、このカタログページ用のソフトを編集部で選出するのも一苦労だった。そうしたなかからセレクトされた今回のソフト群は、いわゆる"メジャー系"のタイトルを中心としたラインアップになっているぞ。

001 さるパンチャー　GB

Saru Puncher

メーカー	タイトー	発売日	2000年3月30日	価格	3,980円(予価)

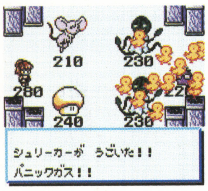


プレイヤーはサルボクシングのトレーナーとなり、父親と妹の失踪の謎を解くべく、サルボクシング界の頂点を目指す。サルはプレイヤーの行動を真似ることでトレーニングを積み重ねるが、いつも言うことを聞くわけではない。サルの微妙な気持ちを読み取る必要があるのだ。さらに、試合ではセコンドとして指示を出せるが、戦いはすべてサル任せとなるので、どう育てるかが勝敗のカギとなる。ちょっと変わった育成型のRPGだ。

002 アルルの冒険　まほうのジュエル　GB

Arl's Adventure Magical Jewel

メーカー	コンパイル	発売日	2000年3月31日	価格	4,200円



『ぷよぷよ』シリーズでおなじみのキャラクター、アルルが主人公のRPG。カードを使って"もんすたあ"を召喚し、アルルとともに戦わせるというバトルシステムが売りだ。"もんすたあ"固有の属性や技を考えつつ、召喚して戦っていこう。また、カードに"ジュエル"というアイテムをセットする"チューニング"を行うことにより、"もんすたあ"を強くしたり、特殊な効果を発揮させたりする、という楽しみもあるぞ。

003 メタモード　GB

Meta Mode

メーカー	コーエー	発売日	2000年2月25日	価格	3,980円

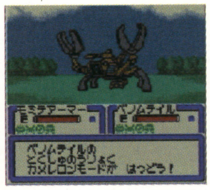


さまざまな能力を持つ姿に変身できる不思議な道具"メタモード"。主人公は試験を受けて正義の集団"クールス"の一員となり、モンスターと戦って経験を積み、パワーアップさせながら冒険を進めていく。GBとしては初の、通信ケーブルの利用でふたり同時プレイが可能なアクションRPGだ。新たな姿になると新しい得意技を覚えることができるが、以前覚えた能力は引き継がれるので、独自のキャラクターに育てられるのだ。

004 Bビーダマン爆外伝V　ファイナル・メガ・チューン　GB

B B-Daman Bakugaiden V

メーカー	ハドソン	発売日	2000年2月4日	価格	3,980円

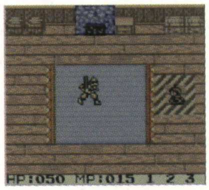


人気キャラクターBビーダマンが活躍するRPGだ。バトルでは、ヘッド、アッパー、ビーダ、ボトムの4つからなるアーマーユニットを破壊したほうが勝利となる。"アイテム"と"ビーダロイド"を使い、各パーツをどうチューンアップするかが重要だ。また、バトルでは"空中"、"水中"、"地中"、"地上"の各ラインに移動してから攻撃を行うが、それぞれがジャンケンのような相関関係にあるので、ラインの読み合いも重要なのだ。

005 ジャックの大冒険〜大魔王の逆襲〜　GB

Elemental Tale Jack's Adventure

メーカー	イマジニア	発売日	2000年1月15日	価格	3,980円



N64のファンタジーRPG『エルテイルモンスターズ』がGB版となって登場！　戦闘では、精霊の力を借りて魔法を使い、モンスターを倒していく。火・土・水・風の4大精霊を3段階に組み合わせることで、60種類もの魔法が発動できる。この組み合わせの発見には、パズル的な楽しさがある。さらに、主人公である"ジャック"は、武器で戦えば体力が、魔法を使えば魔法力が上がっていく、というように、戦闘時の行動に応じて成長するぞ。

006 マリーのアトリエGB／エリーのアトリエGB　GB

Atelier Marie / Atelier Elie

メーカー	イマジニア	発売日	2000年1月8日発売	価格	各4,500円

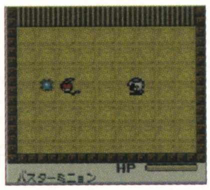


主人公であるマリーとエリーは、妖精族の長老に頼まれて妖精を預かり、4年間で一人前の錬金術師に育てることになる。この妖精にアイテムを採取してもらい、それらを調合することで新たなアイテムを作り、アトリエにやって来るいろいろな人からの依頼に対応しよう。アイテム採取時や戦闘時の妖精の行動、さらにマリーやエリーとの会話によって、妖精の性格は変化するぞ。経験を積ませ、妖精を立派に育て上げてほしい！

007 爆走戦記メタルウォーカーGB　鋼鉄の友情　GB

Metal Walker GB

メーカー	カプコン	発売日	1999年12月24日	価格	4,300円

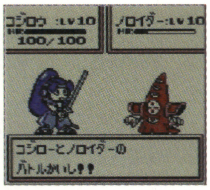


『メタルウォーカーGB』のエッセンスは、プレイヤーが操るメタボールを、方向と強さを決めて弾き、敵にぶつける、というシンプルな"フリックバトル"システムに凝縮されていると言える。弾き出したメタボールは、壁にぶつかるとビリヤードのように跳ね返る。敵とのあいだに障害物がある場合は、この特性をうまく利用していこう。さらに、コアユニットをメタボールにセットすることで進化させ、行動範囲を広げていくのだ。

008 ロボットポンコッツ　ムーンバージョン　GB

Robot Ponkottu Moon Version

メーカー	ハドソン	発売日	1999年12月24日	価格	3,980円



GB版『ロボットポンコッツ』シリーズの完結編ともいえる『ムーン』バージョンだが、“ロボポン”と呼ばれるロボットを捕まえて仲間にし、育成するという基本システムは従来の作品と同じ。しかし、バトル画面のグラフィックが変更されたほか、N64版のオリジナルロボポンを含めた全168体が登場するほか、ロボポンの発生率が他バージョンと異なる、イベントの追加など、前2作を遊んだプレイヤーでも楽しめるようになっているぞ。

009 ロボットポンコッツ64　七つの海のカラメル　64

Robot Ponkottu 64

メーカー	ハドソン	発売日	1999年12月24日	価格	6,800円



ロボポンたちの捕獲と育成が楽しい『ロボットポンコッツ』シリーズのN64版では、7つの海を舞台に、さまざまな場所へと冒険にくり出していく。トレーニングやプレイヤーのお手伝いなど、ロボポンを強化するシステムは、同じシリーズであるGB版よりもさらに細かくなっているぞ。そして、64GBパックを使えば、GB版で鍛えたロボポンをN64版のバトルに参戦させたり、逆にN64版のロボポンをGBで育成することが可能なのだ。

010 がんばれゴエモン　もののけ道中飛び出せ鍋奉行！　GB

Ganbare Goemon

メーカー	コナミ	発売日	1999年12月16日	価格	4,500円



ユニークなキャラクターが人気の『ゴエモン』シリーズ。“収集型RPG”と銘打たれたGB版の最新作では、おなじみの仲間たちとの愉快な冒険がくり広げられる。システム面での最大のポイントは、旅の途中で入手できるアイテム“封印のひょうたん”を使って、敵の“もののけ”を味方にできること。戦闘に参加させて経験を積み、成長させられるほかにも、2匹のもののけを融合させて、より強いもものけを生み出すことができる。

011 格闘料理伝説ビストロレシピ　決闘★ビストガルム編　GB

Bistro Receipe

メーカー	バンプレスト	発売日	1999年12月10日	価格	3,980円

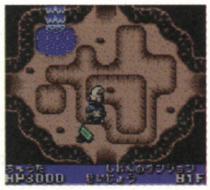


“ビストラー”、それは料理に魂を与え、料理のモンスター“フードン”を生み出す料理人である。プレイヤーは駆け出しビストラーである主人公のゼンを操り、悪の一味“ビショッカー”に立ち向かう。敵とのバトルに勝つことでレシピを教わり、それを元にして新たなフードンをどんどん増やそう。さらに、入手したレシピに“トッピングアイテム”(食材)を組み合わせることで、オリジナルレシピを作り出すことも可能だ。

012 グランデュエル～深きダンジョンの秘宝～　GB

Granduel

メーカー	ボトムアップ	発売日	1999年12月10日	価格	4,500円

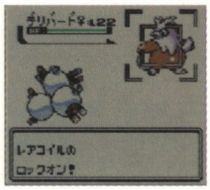


主人公であるトレジャーハンターのチーノは、伝説のカード“ゴルゴンゾーラ”を求め、“深きダンジョン”の最深部を目指す。その途中では、ライバルのカードマスターが、チーノの持つカードを狙ってデュエル(決戦)を挑んでくるので、カードバトルで打ち破ろう。ダンジョン内で拾い集めることができる基本カードは約100種類だが、カードを合成させることにより、最終的には約8000種類ものカードが生まれる。全種類見られるかな!?

013 ポケットモンスター　金・銀　GB

Pocket Monsters Gold/Silver Version

メーカー	任天堂	発売日	1999年11月21日	価格	各3,800円



GBのみならず、RPGというジャンル全体から見ても大きな存在にまで成長した『ポケモン』の続編。ポケモンの種類が大幅に増えたほか、ほとんどのポケモンにオスとメスという性別が存在し、ポケモンのタマゴもゲーム中に登場する。さらに、時計機能の搭載によって時間の概念が導入され、時間帯で出現率が変わるポケモンがいたり、曜日によって発生するイベントがあるなど、さまざまな新しい要素が追加されているのだ。

Column　不思議な失敗作　～RPG界の珍職業～

TEXT BY 行谷則敏

RPGの主人公として就いた職業は、もっぱら勇者だった。というよりも、現代の日本では見当たらない珍妙な職業ばかりこなしてきた、というほうが正しい。まあ、ゲームのフィールドがいつの時代のどこの国かわからない世界であることが多いのだから、無理もないことだが。

いまの日本に存在する職業(?)でなじみ深いものだと、高校生だろうか。これは、RPG好きなら一度は経験している職業のはずだ。しかし、いままでRPGで就いた職業で、現実的でもあり、また絶対になれっこないものの代表と確信できたものは、サッカークラブの監督だった。そのゲームのタイトルは『日本代表チームの監督になろう』(SS)。世界初のサッカーRPGだ。もっとも、そんなRPGは世界初に決まっている。いったいどんなゲームなのか？　どう考えてもまともなゲームになるわけはない。とはいっても、エニックスとセガの共同開発のゲームだ。やる前から“つまらない”と決めつけるのは失礼というもの。しかも、当時のCMには日本代表監督を解任されたばかりの加茂周氏が登場していた。かくいう私は、加茂周門下生を勝手に名乗る(いまは亡き)フリューゲルスフリークで、おまけにあの岡ちゃんも実家の近所に住んでいる。運命的に考えても、これは私にプレイされるべくして生まれたゲームだと思ったのが、失敗だった。

案の定、とてつもなく変なゲームだった。アイテムに“足の速くなるスパイク”などが存在するのである。こうなるとドラえもんのポケットの世界だ。私が代表監督を辞任したのは、正しい選択だったと思っている。

014 ゲームボーイ　ドラゴンクエストI・II　GB

Dragon Quest I・II

販売メーカー	エニックス	発売日	1999年9月23日	価格	4,900円

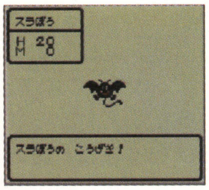


『ドラゴンクエスト』の初期の2作品がGB用ソフトとして復活した。ベースとなっているのは、システム面の見直しや、モンスターの強さなどのバランス再調整が行われたSFC版で、さらにどんな場所でもセーブできるなど、より遊びやすくなっている。また、オープニングのグラフィックも追加されているぞ。日本のテレビゲーム史において、以後のRPGの手本となる礎を築いたと言っても過言ではないソフトの真髄を、ぜひ味わってほしい。

015 ドラゴンクエストモンスターズ〜テリーのワンダーランド〜　GB

Dragon Quest Monsters

販売メーカー	エニックス	発売日	1998年9月25日	価格	4,900円

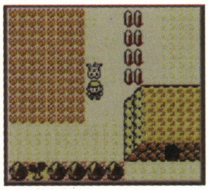


『ドラクエ』シリーズのモンスターを素材として、まったく新しい作品に仕上げられたのがこの『ドラゴンクエストモンスターズ』である。プレイヤーは戦闘には参加せず、モンスターを仲間にしてこれを鍛え上げ、強さを競う大会に優勝するのが目的。しかし、2体のオスとメスのモンスターを配合して新たなモンスターを生み出す“配合システム”が絶妙に練り込まれており、配合理論を探し出す楽しみを生み出している。

016 ポケットモンスター　赤・緑・青・ピカチュウ　GB

Pocket Monsters

販売メーカー	任天堂	発売日	1996年2月27日	価格	各3,980円



おそらくは現時点において、世界的にもっとも名前を知られたRPGだろう。今さら説明も必要ないだろうが、『ポケモン』がどんなゲームであるかを端的に表すとすれば、“収集”、“育成”、“交換”となるだろうか。シンプルながら、きちんと構築された世界観がプレイヤーの想像力を刺激し、どんどんゲームにのめり込ませるのではないか。単なる子供向けと思って食わず嫌いをせずに、ぜひ一度は遊んでみて欲しいソフトだ。

※データは『ポケットモンスター赤・緑』の、画面は『ポケットモンスター　ピカチュウ』のものです

017 ファイナルファンタジーVI　SFC

Final Fantasy VI

販売メーカー	スクウェア	発売日	1994年4月2日	価格	11,400円



『FF』と言えば、いまでこそPSとセットのような存在となっているが、シリーズの歴史は任天堂系のハードから始まった。最後の作品である『FFVI』は、描き込まれたグラフィック、重厚なストーリーやサウンドなど、そのすべてがSFCの限界を越えたクオリティーだったのだ。発売された当時のRPGのなかでは群を抜く完成度を誇っていたが、それはいまもってまったく色褪せてはいない。シリーズのファン以外にも体験してもらいたい。

018 ゼルダの伝説　時のオカリナ　64

Legend of Zelda Ocarina of Time

販売メーカー	任天堂	発売日	1998年11月21日	価格	6,800円



トライフォースを狙わんとするガノンドロフの野望を阻止し、ゼルダ姫を助け出す……『ゼルダの伝説　時のオカリナ』がN64用ソフトの頂点に立つ1本であることは、疑いようのない事実だろう。ストーリー、演出、システム、謎解きと、そのいずれかだけが傑出しているソフトはあるが、すべてにおいてバランスが取れ、さらにゲームとして成立しているかという点を問えば、真っ先にこのソフトの名が挙がるはず。そんなソフトだ。

019 ゼルダの伝説　夢をみる島DX　GB

Legend of Zelda LINK's Awakening DX.

販売メーカー	任天堂	発売日	1998年12月12日	価格	3,500円



嵐の夜、コホリント島に流れ着いたリンクが、島から脱出するために8つの楽器を手に入れ、“風のさかな”を目覚めさせる……この『ゼルダの伝説　夢をみる島DX』は、シリーズの外伝的なストーリーとなっている。パズル的な思考を要求される謎解きなどがメインで、“敵を倒して経験値を稼ぐ”というタイプとはちょっと違ったアクションRPG。だが、難易度はさほど高くはなく、万人が最後まで楽しめるように仕上がっているぞ。

020 マザー2 ギーグの逆襲　SFC

MOTHER 2

販売メーカー	任天堂	発売日	1994年8月27日	価格	9,800円

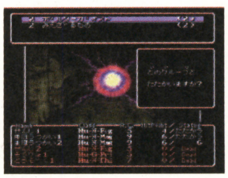


凶悪な破壊者ギーグから地球を守る救世主に、突然選ばれた主人公のネス。自分以外に3人いるという仲間を捜すべく、冒険へと旅立つ。不安と、それ以上に大きなワクワクする気持ちを胸に秘めて……まさに、小さい頃に読んだ冒険小説。戦闘中心の殺ばつとしたRPGとはまったく逆の、あらゆる行動に暖かみが感じられるだろう。本作をプロデュースした、コピーライターの糸井重里氏が書き下ろした名セリフが心地よく心に響く作品だ。

021 Wizardry I・II・III〜Story of Llylgamyn〜　NP

Wizardry I・II・III -Story of Llylgamyn-

販売メーカー	メディアファクトリー	発売日	1999年6月1日	価格	3,000円



パソコン用ゲームとして生まれて以来、現在でも多くの根強いファンがいる、3Dタイプのダンジョン探索RPGの元祖。“死ぬか生きるか”というギリギリの緊張感を保つ絶妙のゲームバランスは、いまだ色褪せないおもしろさにつながっている。また、敵モンスターを倒すと入手できる宝箱には、めったにお目にかかることができない武器などが入っていることもある。こうしたレアアイテム集めも『WIZ』の楽しみのひとつなのだ。

022 ウィザードリィ エンパイア GB

Wizardry Empire

販売メーカー	スターフィッシュ	発売日	1999年10月29日	価格	3,980円



家庭用ゲーム機で発売される『WIZ』シリーズというのは、パソコン版からの移植である場合も多いが、この『エンパイア』ではオリジナルのシナリオを採用。ゲーム中にはイベントやNPCなども用意されているが、基本的には6人パーティーを組んでひたすら地下へと潜り、敵を倒して経験値を上げげつつ、数々のレアアイテムを見つける。こうしたストイックな部分に、初期の『WIZ』の精神が色濃くにじみ出ていると言えるだろう。

023 不思議のダンジョン　風来のシレンGB―月影村の怪物― GB

Fuurai-no Shiren GB

販売メーカー	チュンソフト	発売日	1996年11月22日	価格	3,900円



入るたびに形が変わるダンジョン。そして、いったんダンジョンを出ると、持ち物はなくなり、経験値もゼロに戻る。ひとつの判断ミスでこれまでの努力が水の泡となるが、逆に頭を使えば絶体絶命のピンチも切り抜けられる……とだけ聞くと"不思議のダンジョン"シリーズは初心者お断わりのシビアなゲームのようだが、そんなことはない。脳に汗をかくようなパズル的おもしろさに目覚めれば、もう『風来のシレンGB』の虜も同然。

024 真・女神転生　if… SFC

Shin Megami Tensei If...

販売メーカー	アトラス	発売日	1994年10月28日	価格	9,990円



3DダンジョンタイプのRPGながら、悪魔という概念の導入と、倒して経験値を稼ぐべき敵を味方に引き入れて"仲魔"とし、さらにそれらを合体させて新たな仲魔を作り出すというシステム、他の追随を許さない独特の世界観の構築などにより、熱狂的なファンを獲得している『メガテン』シリーズ。高校が舞台となるこの『if…』は、パートナーをひとり選び、魔界に引きずり込まれた高校から脱出して人間界に戻る、というものだ。

025 聖剣伝説3 SFC

Legend of Holy Sword 3

販売メーカー	スクウェア	発売日	1995年9月30日	価格	11,400円

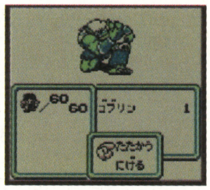


世界に力を与える"マナの樹"を中心としたシリーズの第3弾。キャラクター（主人公候補）の組み合わせによってストーリー展開が異なる"トライアングルストーリー"システムや、"光"と"闇"のふたつの属性にわかれたクラスチェンジシステムが導入されている。2プレイヤー用のコントローラーを使うことで、主人公とともにパーティーを組むキャラクターを操作することが可能で、協力プレイがなかなか楽しい作品。

026 魔界塔士Sa・Ga GB

Sa・Ga

販売メーカー	スクウェア	発売日	1989年12月15日	価格	3,500円



塔の最上階にあるという楽園を目指し、主人公は冒険者となって旅に出るという設定の、GB用ソフトとしては初のRPG。種族のひとつである"エスパー"は戦闘によって突然変異的に育ち、またモンスターは倒した敵が落としていった肉を食べて別のモンスターに変身する、という斬新な成長システムが採用されていた。また、ある意味でGBらしからぬハードなストーリー展開が評価され、シリーズとして3作品が作られた。

027 ロマンシング　サ・ガ SFC

Romancing Sa・Ga

販売メーカー	スクウェア	発売日	1992年1月28日	価格	9,500円



ゲーム中のイベントが、ストーリーの進行ではなく、ある時系列に従って発生するとしたら……用意された一本道のシナリオで進むRPGが王道と呼ばれるなか、キャクターの選択やゲームの進めかたでまったく異なる進行を見せる"フリーシナリオ"システムを導入した野心作。荒削りな部分もあったが、ストーリー展開は斬新だった。ちなみにのちのシリーズでは、戦闘中に突然技をひらめくシステムが人気を呼んだ。

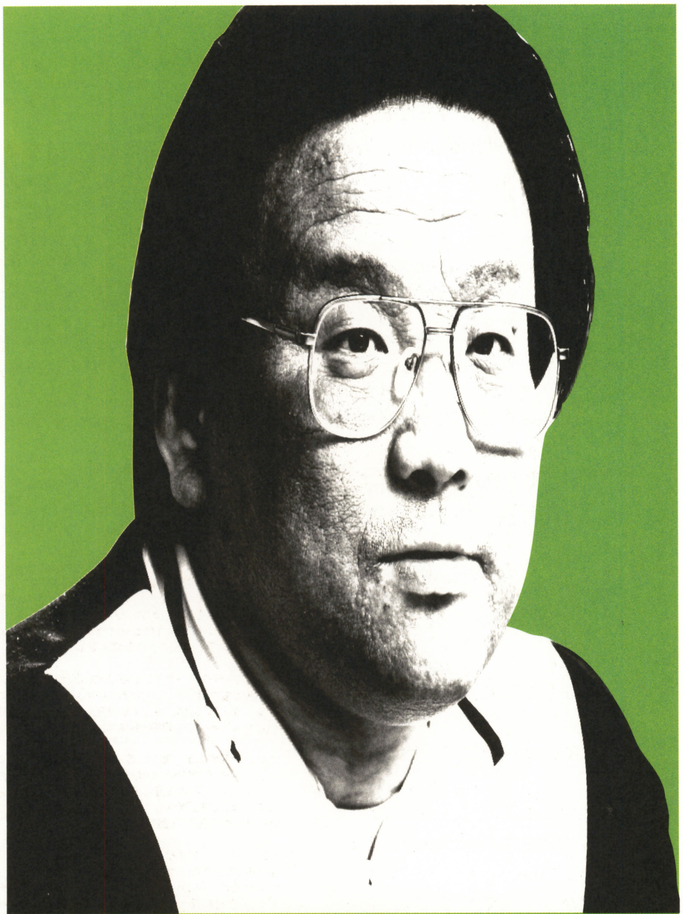
Column ゲームのケーフェイ（インチキ）

TEXT BY 行谷則敏

あまり暗い話はしたくないが、この数年、未成年が犯した陰惨な事件が報じられるたびに、ブラウン管に登場する専門家が「ゲームの影響が……」などとコメントしている。ものの見方はその人の勝手なので、見ている側の私は聞き流しているが、ごくたまにゲームユーザーとして、どうしても聞き捨てならない発言が耳に入ることがある。それは、ゲームに詳しいような顔をした大学の先生か何かがたまに言う、「ゲームはリセットすればやり直しがきく。ゲーム世代はそれを現実と混同している」といった趣旨のものだ。そして、リセットがきくゲームとして槍玉に挙げられるのが、RPGなのだ。

言い訳がましくもさきに言っておくが、ここに書くのは事件や社会問題の話ではなく、楽しい娯楽としてのゲームの話だ。楽しくゲームをプレイするのが好きなプレイヤーとして言わせてもらえば、リセットが簡単なやり直しなどということは、断じてない。私はこまめにセーブを取るほうなので、リセットしても困らないことが多いが、途中でほとんどセーブしないタイプの熱心なゲーマーもいる。RPGは、イベントクリアーとレベル上げの努力の積み重ねで最後までクリアーできるもの。一度リセットすれば、場合によってゼロからの旅立ちになってしまうこともある。それまでに積み重ねた苦労をふり返り、いざ実行するまでに苦悩して……「リセットはやり直し」などと言っている先生様は、きっとRPGを一生懸命クリアーしたことなどないのだろう。

べつに、興味のない人に無理にゲームをやって欲しいとは思わないが、あまりインチキばかり語られると、大人げないがマジで腹が立つ。



ユーザーにRPGを作らせる人物はRPGをどう定義する?

~空想科学株式会社 技術開発部・田村博氏インタビュー~

GB用ソフト『RPGツクールGB』のプログラマーである田村博氏は、PCや家庭用ゲーム機のRPGはもちろん、テーブルトークRPG歴も長い、根っからのRPGマニアである。ユーザーとしてRPGを遊び尽くし、いまでは開発者としてRPGを世に送り出す立場となった田村氏は、RPGへの独自の定義を持っていた。さらに『RPGツクールGB』を通じて、田村氏がユーザーに提案したいビジョンにまで話を広げてもらった。

──田村さんご自身がゲーム業界に入ったきっかけというのは?

田村　最初は、普通のビジネス業界にいたんです。でも、やはりゲームが好きだったこと、それとC言語(*注1)ができたこともあって、退職して、あるゲーム会社に入社しました。ちょうどPSが発売される頃で、その会社では競馬の予想ソフトを作りました。その後、空想科学に入社したんです。

──田村さんのいちばん好きなジャンルというと、やはり……。

田村　RPGですね。RPGが作りたくて、この業界に入ったようなものですから(笑)。

──田村さんがこれまでに制作に携わって来られたタイトルには、どんなものがありますか?

田村　PSで、しかも移植ものが多いんですが、『タクティクスオウガ』(*注2)、『STRIKERS1945 II』、それとボクシングゲームの『ファイナルラウンド』の3本です。

──ということは、GB用ソフトの開発はこれが初めてだったんですか?

田村　そうです。ただ、GBというハード自体がそれほど複雑な機械ではないので、まずは何ができて何ができないかを判断するところから始めました。基本的にはSFCの『RPGツクール』をお手本にしていますが、当然ですがGBはSFCよりも性能が落ちますから、画面表示できるオブジェ(*注3)の数や、エディットできる機能などの制限があって、思ったより大変でした。

──ところで、田村さんご自身はテレビゲームでよく遊ばれますか?

田村　ええ、よくやります。好きですよ。

──いつ頃からやり始めたのか、覚えてらっしゃいますか?

田村　小学生のころ、『スペースインベーダー』をやったのが最初ですね。駄菓子屋さんなんかに置いてあって、1プレイ10円ぐらいのやつを。『ギャラクシアン』や『ギャラクシーウォーズ』は当時、増え出していたゲームセンターでも遊んでました。

──家庭用のゲーム機に関してはどうですか?

田村　FCの頃からひととおり触ってます。

──初体験のRPGというと?

田村　けっこう古い話になりますが、高校に上がるか上がらないかの頃かな、パソコンソフトの『ブラックオニキス』(*注4)をやりました。ちょうどその頃、パソコンを手に入れたということもあったので。

──どんな感想を持たれましたか?

田村　衝撃的でした。当時のゲームというと、アクションかシューティングばかりで、敵をやっつけて点数を稼ぐというゲームしかありませんでしたから。キャラクターを育てていくという概念は、とにかく新鮮でしたね。

──ゲーム業界に入ってから触れたゲームで、「これはやられた!」と思ったゲームはありますか?

田村　おもしろそうなRPGはひととおりプレイしているんですけど、なかでも『FFVII』を見たときは「す

ごい！」と思いました。あの3Dふうのフィールド移動シーンを実現するとは、さすがスクウェアさんの技術だな、と。

──パソコン歴が長いとなると、『ウィザードリィ』などの洋ゲーはプレイされましたか？

田村　もちろんです(笑)。それと、その頃流行り始めた『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』(*注5)などのTRPG(*注6)もプレイするようになりました。

──モニター上のRPGとTRPGを比較してみて、どんな違いを感じましたか？

田村　やはり、まったくの別物だと思いました。TRPGは、一応のルールやストーリーが設定されていますけど、人と人とのコミュニケーションに主眼が置かれているんですよね。ですが、現在で言うところのRPGというのは、作り手が提示するストーリーや世界観、雰囲気だとかをプレイヤーが汲み取る、というものだと思います。ですから、TRPGはカードゲーム(*注7)に近いと思いますよ。TRPGはプレイする側とジャッジする側に分かれている、という違いはありますが。

──そうした、プレイヤーとしての経験も踏まえて、プレイヤーにRPGを作らせるという目的の『RPGツクールGB』を作られた思いますが、田村さんにとって、RPGの定義は何でしょう？

田村　RPGというのは“Role Playing Game”、つまり役割を演じるゲームということですが、これは子供の頃にやっていた“仮面ライダーごっこ”なんかに近い感覚だったと思うんですよ。いまで言うRPGというのは、ゲームの1ジャンルとして確立されているので、最初に定義されたときとはちょっと違っているんじゃないかな。ですから、まずストーリーがあって、主人公を操作して進めていくゲーム……そう認識しています。ただ、誰かが作ったストーリーをプレイして進めていくことができるというのは、RPGならではでしょう。でも、最近はゲームのジャンルがボーダーレスになってきて、RPGに近いアドベンチャーが多くなっていますけどね。

──PSの『パラサイト・イブ』は、『1』ではRPGでジャンル分けしていましたが、『2』はアドベンチャーと銘打っていました。

田村　昔は、アドベンチャーゲームといえば一枚の静止画を画面に表示させて、コマンド選択(*注8)などで一本道のストーリーを進めていく、ということしかできませんでしたからね。でも、最近では3Dの技術が発展していますから、ポリゴンで構成した絵の中を自由に歩き回らせることもできます。そういうことから考えると、RPGとアドベンチャーの区別もなくなったのかもしれません。

──田村さんのお話にあった“演じる”という言葉で感じたのですが、『RPGツクールGB』というのは、プレイヤーにゲームクリエーターを演じさせるゲームだと言えませんか？

田村　『RPGツクールGB』のようなコンストラクションタイプのソフト(*注9)は、自分の空想や夢を具像化できるツールだと思っています。小説を書く、マンガを描く、映画を撮るといったことができればいちばんいいんでしょうけど、文才がないと小説は書けませんし、画力がなければマンガも描けない。ましてや映画なんて、ごく一部の人しか作れません。『RPGツクールGB』は、自分の夢や想いを、比較的簡単にある種の形にしてくれる、そういうソフトだと思っているんです。自己満足と言われれば、それまでかもしれませんが(笑)。

──そこで、いかに遊ばせて、形になるまで至らせるというシステムを用意するかが、開発者として重要だったわけですね。

田村　そうですね。RPGでいちばん大切なのはもちろんストーリーだと思いますが、それだけではゲームは成立しませんから。これまで、SFCやPSで『ツクール』シリーズが出ていますけど、プレイしてみると意外と難しいんですよ。ですから、『RPGツクールGB』では、RPGを作るうえで、プレイヤーにかかる負荷ができるだけ少なくなるように作ったつもりです。ですから、ゲームを作る仕事に就きたいという若い人に、その導入部分としてプレイしてもらえたら……という希望は、傲慢ですけれど持っています。『RPGツクールGB』で、クリエーターになるためのシミュレーションをしてもらえると、嬉しいですね。

──『RPGツクールGB』では、通信機能が活かされているそうですが。

田村　データが、シナリオにあたるメッセージパートや、この街でこうなったときにキャラクターがどう動くかといったイベント部分、さらにモンスターやアイテム、魔法の設定が、すべてべつべつになっています。ですから、A君がセリフを作って、B君がモンスターの名前やバランス調整を、C君はアイテム関連を担当……というように役割分担をして、それを持ち寄って通信ケーブルでリンクさせ、ひとつのゲームにする、ということができます。全体をひとりだけで作ろうとすると、やっぱり大変なんですよ。魔法だけで40種類(*注10)ありますけど、オリジナルの名前を考えて、エフェクト用のグラフィックを割り当てて……ってひとつずつ考えると、意外に手間がかかるんですよ。ほかのゲームから名前まるごとを引っ張ってきちゃう、っていうのならともかく(笑)。ですから、できればそうやって集まった友だちどうしで担当をわけて、1本のゲームを完成させてくれれば、と思っています。

──それは、さきほど話題に出た“シミュレーション”という意味でも、現実のゲーム作りの現場のようなシステムです(*注11)。このソフトが、GBのメインユーザーである小学生がクリエーターへの夢をふくらませるソフトになるといいですね。

田村　そういう形になってくれれば、うれしいですね。こちらとしても、『RPGツクールGB』を作った甲斐があったというものですよ。

(2000年2月29日、アスキーにて収録
／聞き手・構成：行谷則敏、ファミ通64+編集部)



▼ゲームの系譜:002　田村 博

注1：プログラム言語の一種で、オペレーティング・システム(OS)やその他のソフトウェアの開発用に広く利用されている。現在のゲーム制作における主流言語。

注2：『タクティクスオウガ』の場合、16ビットのSFCから能力の高い32ビットのPSへ、と聞くと移植作業は楽なように思われるが、さにあらず。アセンブラ(SFC)とC(PS)という言語の違いから始まり、SFCではハードの機能として備わっていた拡大・縮小・回転がPSにはないため、そうしたエフェクトを使用するためには、表示用のプログラムも合わせてゼロから組まなければならないなど、けっこうな手間を要したのだとか。

注3：キャラクターなど、画面上に表示される物体のこと。表示能力はハードの性能に左右される。英語の“オブジェクト”の通称。ちなみにUFOは“Unidentified Flying Object”＝“未確認飛行物体”の略称。

注4：BPSが日本で最初に市販したオリジナルの3DダンジョンタイプRPG。20歳代後半以上の、古くからのパソコンユーザーなら誰もがその名を知る名作だ。なお、BPSでは、GB用のオリジナルシナリオ『THE BLACK ONYX DX』の発売を2000年に予定している。

注5：1974年、アメリカの青年が、ファンタジー小説『指輪物語』の世界観をゲームにできないかと試行錯誤して生まれたのが『Dungeons & Dragons』、通称“D&D”である。「自分に課せられた役割を、ストーリーに沿って想像の中で演じきる」という意味では、すべてのRPGの原点であると言えよう。

注6：TRPGとは“テーブルトークRPG”の略。“ゲームマスター”と呼ばれる、ゲームの世界観を律する進行役がシナリオの語り部となり、そのほかのメンバーが戦士や魔法使い、盗賊などそれぞれに与えられた役割を果たしつつ、シナリオを進めていく。誕生順で見ると、本家本元は前述の『D&D』であり、こちらをRPGと呼ぶのが正道ではあるのだが、テレビゲームの爆発的な普及と、その1ジャンルとしてのRPGの認識の定着により、TRPGは脇に追いやられてしまっている。

注7：『マジック：ザ・ギャザリング』や『ポケモンカード』など、個別の効力を持つカードを一定枚数使って戦い、勝ち負けを競うゲーム。田村氏は“対峙する相手がいる”という意味で、TRPGに近いと感じていたのか。

注8：フィールド上を自由に動き回れるゲームが普及する前のアドベンチャーゲームは、一枚の絵で状況が表現され、その場所で可能な行動を選び、それを行う、というタイプが主流だった。さらにそれ以前のパソコンのアドベンチャーゲームは、“go north”や“イク　キタ”といった名詞や動詞、目的など(＝コマンド)を、キーボードから直接入力していたのである。

注9：あらかじめ用意されたパーツを組み合わせたり、数値を調整するなどして、一からゲームを組み上げていくのが“コンストラクション”タイプ。パズルゲームなどの面設定の変更のように、決められたゲームシステムの中で、その一部を変更してオリジナルの面を作るものは“エディット”タイプと呼ばれる。

注10：オリジナルの名称をゼロから考えようとすると、魔法の系統立てから構築していかなければならない。ある意味で40人の子供の名付け親になるわけだから、それは大変なことだ。語尾の変化で魔法の効力が強くなる、という法則を編み出した『ドラクエ』の生みの親である堀井雄二氏の発想は、やはりすごいと言える。

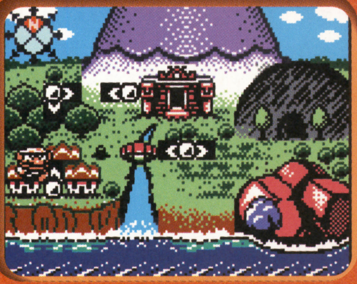
注11：かつてはプログラムやグラフィック、音楽などすべてをひとりでこなした、というパソコンゲームが少なくなかった。その代表格は『風来のシレン』(SFC)などで知られるチュンソフトの中村光一氏だろう。現在ではひとりあたりの作業量の軽減と、パートごとの才能を最大限に発揮するという意味からも、ゲーム制作においてはチームを組んでの分業化が進んでいる。

ワリオランド3 不思議なオルゴール

任天堂
2000年3月21日発売
価格 3,800円（税別）

全100個の宝物はオレ様のモノだ！



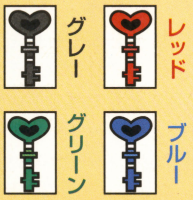


マップ画面上では、オレ様が入ることのできるコースが表示されているぞ。方向キーでオレ様を移動させ、遊びたいコースを選んでAボタンを押すのだ。これで準備OK。セレクトボタンを押せば、手に入れた宝箱を確認することもできるぜ！

1 カギを捜し出せ

コースに入ったら、まずカギを捜そう。カギはグレー・レッド・グリーン・ブルーの4種類だ。しかし、最初からすべてのカギが見つかるとは限らない。コースが変化したり、ワリオがパワーアップして見つかるカギもあるのだ。

カギの種類



2 宝箱を見つけろ

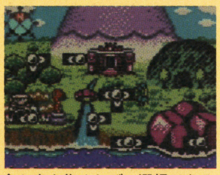
カギを見つけたら、同じ色の宝箱を捜そう。その色のカギさえあれば、宝箱に触れるだけで、なかからお宝が出てくるぞ。また、一度開けた宝箱の場所は、ゴール扉となっている。コースから脱出したいときに利用するといいぞ。

宝箱の種類



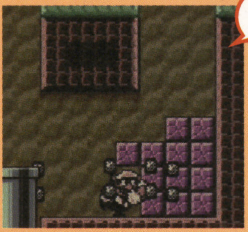
3 マップ・コースが変化するぞ

入手したお宝によっては、イベントが起こる場合もある。内容は、新しいコースが出現したり、一度クリアーしたことのあるコースに変化が起こったり……。変化したコースでは、取れなかった色のカギや宝箱が見つかるはずだ。

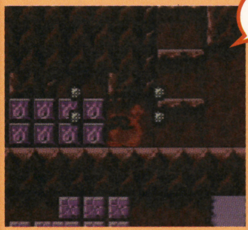


↑お宝を集めれば、選択できるコースが増えていくぞ。

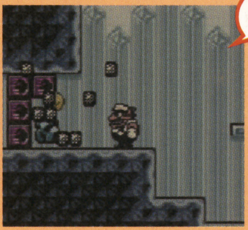
どんなブロックもオレ様にまかせろ



←アタックで壊せる、一番弱いブロックだ。



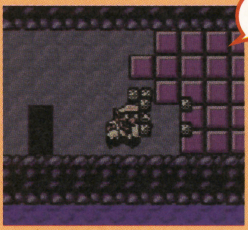
←炎ワリオで壊す。走り回っている最中はダメ！



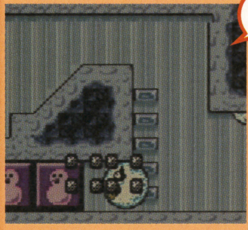
←敵やタルなどを投げて命中すれば壊せる。



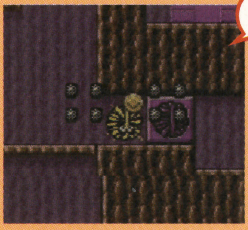
←ドーナツやリンゴを食べて、上から踏めばOK。



←アタックが、パワーアップしたら壊せる。



←雪だるま状態のとき、坂道で転がれば壊せる。



←操作不能だが、糸玉ワリオのときに壊せる。

N1 出発の森

ワリオが最初に訪れるコースが「出発の森」。スタート地点から2番目のエリアには、フタモグが地面に埋まっている。コイツをヒップアタックで攻撃すれば、森の地下道へ進めるぞ。また、大木の奥にはブルーの宝箱を守るボスが待っている。



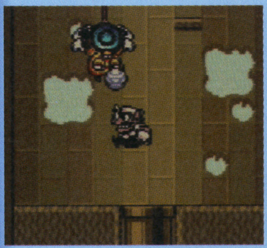
⬅パワーアップした跳躍力でも届かない場所へは、敵を踏み台にすると高くジャンプできる。

スタート地点から2番目のエリア。そこの右端から上へ。	5番目のエリアまで行き、そこから右へ進んだ先にあるドアのなか。
3番目のエリア。地面に埋まったフタモグにヒップアタックして下へ。	レッドのカギがあるエリア。ミニゲームクリア後に入手可能。
跳躍力アップ後。3番目のエリア。右端で、敵を踏み台にジャンプ！	2番目のエリアにあるドア。S5グリーン、E1ブルーのお宝必須。
E3・グリーンのお宝入手後。3番目のエリアにある大木のなかで。	ブルーのカギがあるエリアよりも先へ進み、ボス戦を突破する。

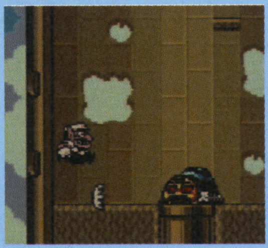
BOSS 巨大なスパイゴンが襲いかかる

入手アイテム：N1・ブルーの宝箱

画面上部をユラユラと漂い、糸玉で攻撃してくる巨大なクモ。コイツを倒す方法は、まず地面に落ちた糸玉を拾い、巨大グモに投げつける。そして、落下してきたところをヒップアタックで攻撃だ。勝利すれば、最後のお宝「5番目のオルゴール」をGETすることができる。がんばってお宝を手に入れろ！



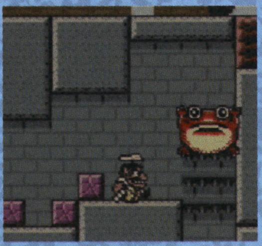
⬆ジャンプしながら糸玉を投げれば、命中率がグンとアップするぞ！



⬆巨大グモは地上でも攻撃の手を休めない。落下後は早めに攻撃しよう。

N2 静かな村

昼はドーナツを持った敵、夜はゾンビが出現するコースだ。ちなみに、グレーのカギに限っては、昼夜によって取得方法が異なっているぞ。レッドの宝箱はE1・グレーのお宝入手後。壺から出てくるスネークを踏み台にして先へと進もう。



⬅パワーアップしたヒップアタックの地響きは、つまりカエルも押し上げる力を持っているぞ！

昼はドーナツでブロックを壊し、夜はゾンビとなり床を通り抜ける。	グレーのカギがある位置から、すぐ左側のドアのなかにある。
壺から出たスネークを越えて土管のなかへ。ドーナツを食べて落下。	壺から登場するスネークを越え、画面右端にあるドアのなかへ。
夜に赤い扉へ入る。さらに、そのなかにあるドアへ……。	赤い扉のエリアで透明人間の薬を飲み、左上の土管へ。
つまりカエルよりも先のエリア。強力なヒップアタックで押し上げる。	ブルーのカギ同様。追いかけてくる敵に捕まらないよう注意！

N3 広大な平原

後々に登場する目玉ゲートを通過するためには、マッド=シタインがワリオに投げつける「透明になる薬」が必要。地下道にある目玉ゲートを越えると、今度は5tの鉛が道を塞いでいる。ここは、ゲーム終盤で再び訪れることになるぞ。

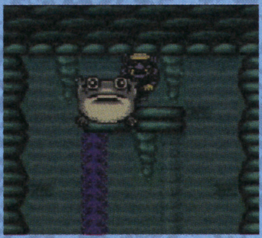


⬅透明になった状態では、移動が困難。敵を掴むアイテムを持っているといいだろう。

透明になったワリオのまま、一番右端まで進んでいく。	グレーのカギの近く。透明ワリオのままでは宝箱が開かない。
地面に埋まったフタモグにヒップアタックして下へ行こう。	レッドのカギと同じ。ミニゲームをクリアーして右方向へ進む。
3本目の、空へと伸びたツタを登って土管のなかへ……。	グリーンのカギ同様。ミニゲームをクリアーして右方向へと進む。
鉛5tの先。W5グリーン、S4ブルーのお宝が必要だぞ。	ブルーのカギと同様。床や壁などが見えないエリアのなかにある。

N4 激流の川辺

床下が、激流となっているコース。レッドのカギ&宝箱を入手するには、岩をも砕く強力なタックルが必要だ。グリーンの場合は、逆流にも負けない足ヒレを入手しよう。ちなみに、激流を抜けると、ボス敵・ファットマウスが潜んでいるぞ。

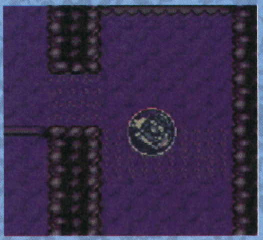


⬅ドラキュラのときは、つまりカエルもやっつけられる。でも、光や水滴には滅法弱いのだ。

スタート地点から右の方へと進んでいき、突き当たり部分。	スタート地点の、すぐ右に置いてある。簡単にGETできるぞ！
右側からのアタックで、4つ目の盛り上がった岩山を削岩。	最初の盛り上がった岩山を、右側からアタックで削岩しよう。
最初のエリア右端から水中へ飛び込み、逆流を越えていく。	カギと同様の場所。こちらはボス戦を勝利しなくてはならない。
E4レッドのお宝入手後ならば、カプセルを土台にしてドアへ。	カギと同様の場所。ドラキュラや炎ワリオを駆使しよう。

N5 満ち引きの海岸

ハンマーロボの攻撃を受けると、高く飛び跳ねられるバネワリオに変身するぞ。これで、ジャンプだけでは届かない場所へ移動することができるのだ。また海の満ち引きは、昼は引き、夜は満ちる。地面から浮いているドアも夜間ならOK。

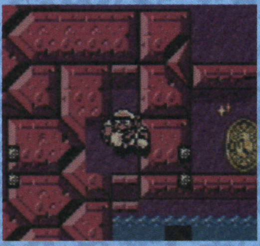


⬅泡に包まれているときは、逆流ポイントはもちろんのこと、上スルー床も通り抜けられる。

画面右端まで行き、バネワリオで高い壁を越えていくのだ。	炎ワリオとなって、右方向に進んでいく。水中へ落ちないように。
土管のなか。逆流ポイントは泡に包まれれば通れるぞ。	土管のなか。海の底にあるドアに入り、敵を投げつつ進んでいく。
右端の方にある高い丘。その頂上にあるドア。バネワリオでいこう。	スタートから2番目のドア。夜間でしか入れないので注意！
スタートから一番目のドア。W4ブルーのお宝入手後が条件。	ブルーのカギが登場する、エリアの底にあるドアを入ったところ。

N6 ウミガメ岩場

コース全体が巨大な岩場で、大半がアタックで壊すことができる。ジャンピングアタックや、ヒップアタックを使い、掘りまくろう。ちなみに、ブルーの宝箱があるエリアへ行くには、E6グリーンのお宝が必要だ。覚えておくように！



⬅画面右下付近にある上スルー床の途中、左右の壁が壊せることに気づきにくいぞ。

グレーの宝箱付近、上スルー床の左右の壁を壊した先に。	画面右下付近のドア。ボスと戦い、勝利すれば入手できる。
S5グレーのお宝入手後、画面左下隅に出現するドア。そのなかだ。	レッドのカギと同様の場所。画面右下に置いてあるぞ。
スタート付近のドア。坂で転がりながら上方を目指そう。	カギと同じ場所にある。坂で転がりながら上方を目指そう。
グリーンのカギがあるエリア。上段の土管の切れ目に、ドアが出現。	ブルーのカギと同様の場所。上段の土管の切れ目に、ドアが出現。

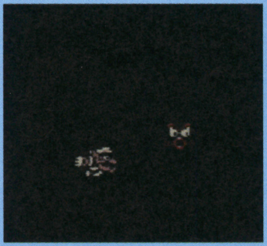
BOSS 怪しいイカタコテングの登場

入手アイテム：N6・グレーの宝箱

ボス敵の得意そうな、水中エリアが戦場だ。弱点はアタマとオシリ。倒す方法として、まずはアタマを攻撃。接触するだけで苦しそうに暴れるぞ。そのあいだに、下へ回り込み、オシリを攻撃だ。この部分も接触するだけでOK。このときは水中に潜り込む必要があるので注意。倒せばオルゴールを入手できる。



⬆水面で待機し、近寄ってきたらジャンプ。そのままヒップアタックだ。



⬆ボス敵の吐くスミに触れると、画面が真っ黒に。触手に捕まるな！

W1 砂漠の遺跡

昼と夜とでは、コース構成が異なっている。画面右端にある、太陽の紋章が刻まれたブロックは、夜では塞がれている。逆に、画面左端の月の紋章が刻まれたブロックは、夜間しか通れない。また、砂漠は夜になると消えているぞ。



⬅ブルーの宝箱へは、コウモリワリオになって進もう。その際、窓から射し込む光に注意！

スタート地点から右へ進み、最初のドアのなかへ入る。	スタート地点から右へ突き当たったドア。昼間しか行けないぞ。
スタート地点から左へ進み、最初のドアのなかへ入る。	スタート地点から左へ突き当たったドア。夜間しか行けないぞ。
スタート地点から一番左のドアに入り、右上のブロックを壊す。	スタート地点から、一番左のドア。左の柱を糸玉ワリオで壊す。
スタート地点から一番左のドアへ入り、床のブロックを壊す。	ブルーのカギの先。ボス・風船魔人を倒す。

W2 火山のふもと

多数の坂道が登場するコース。攻略ポイントも、この「坂道」に深く関わることになる。ここでは、転がっている最中にジャンプをする、いわゆるローリングジャンプを駆使することだ。このテクニックを使わないと、進めない場所が多いぞ。

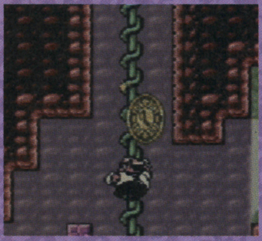


⬅E1コース・グレーのお宝があれば、壺から伸びたスネークを足場にして先へと進める。

スタート地点から2つ目の坂道で転がり、ローリングジャンプ！	坂道から一番右端まで進み、ブロックを壊す。ボス・ダルマンを倒す。
レッドの宝箱があるところから、戻りのトロッコに乗ろう。	最初の坂道から転がって、ドアに入り、トロッコで進んでいこう。
トロッコエリアにあるドア。ここで入手することができるぞ。	トロッコエリアの壺から出てくるスネークを足場に、上へと進む。
スタート地点左側の坂道で転がり、ブロックを壊して下に落ちるのだ。	スタート地点から左側へ進んだところにあるドアのなかだ。

W3 雨水の池

コースの3カ所で登場する、水面から出ている多数の釘。これは、ひとつを押し込むと、ほかの釘が伸びるシーソーのような仕組みだ。先へ進めるよう、うまく調節しよう。釘との組み合わせを理解できれば、自ずと答えが出るハズ。



⬅S2コース・グレーのお宝入手後に訪れると、ジャックと豆の木のようなツタが伸びている。

2回目に登場するシーソーのような釘を調節して上へ進もう。	スタート地点から一番右端のところに置いてあるぞ。
スタート地点左のツタを登った、画面右端。	スタート地点から左へ進んだところにあるドアのなか。
スタート地点付近から池に入り、底にあるドアのなかへ。	グリーン同様の場所から、さらにドアに入る。ボス戦の先だ。
池のなかを進むと、カプセルが道を塞いでいた場所にドアが出現。	ブルーのカギと同様の場所。左端で風船ワリオとなって上へ。

W4 混沌とした街

ブロックやプロペラを動かすレバーが配置されているぞ。これを巧みに操作することで、カギや宝箱まで辿り着くことができるのだ。また、宙に浮いたドアへ入るためには、可動式の暖炉をアタックでドアの下まで移動させよう。



⬅グリーンの宝箱は、画面左上で進路を塞いでいるつまりカエルの奥。氷を吐く敵を持ち込め！

右端のはしごを登って進んだところにあるドアのなか。	エリアの頂上から、滑車付きロープを使って降り、転がるのだ。
ブロック移動レバーをONにし、スタート付近のはしごに登ったドア。	右端の上スルー床からゾンビで落下。ボス・シュートを倒す。
画面左上にいるつまりカエルを、リアクションの氷づけで倒そう。	グリーンのカギと同様の場所だ。ドーナツブロックを壊してゆく。
床にプロペラが埋まっているエリア。プロペラ操作レバーを入れる。	プロペラ操作レバーのある、エリアのなかにあるぞ。

North

west

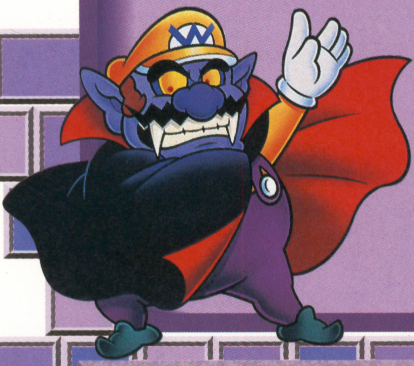
south

east

BOSS サッカーで勝負だ！

入手アイテム：W4・レッドの宝箱

今回は、サッカーという異色の対決。先にゴールを3本決めれば勝利だ。まずはウサギを踏みつけてボールにし、ゴールめがけてシュート！ キーパーの手が届かない上段が狙える、ジャンピングアタックが効果的だぞ。逆に、ボールにされてしまった場合は、自らカメに接触。ワリオに戻ることができるぞ。

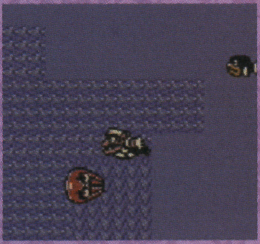




⬆ゴールキーパーのカメを、甲羅のなかへ押し込めておけばゴールしやすい。

W5 深海

海底内では、進路を妨害するトラップが厄介。泡が放出するポイントなどを確認しつつ、移動するように心がけよう。また、激流ポイントでは、海水の流れに逆らうことができない。しっかりと流れている方向を見極めてから飛び込もう。

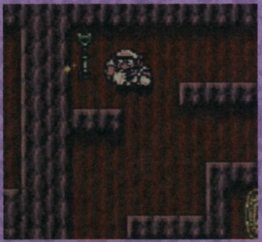


⬅激流ポイントの右側に、1カ所だけ流れの違う部分がある。そこから海底中央のドアへ。

スタート地点から右へ進み、突き当たったところのドアへ。	滑車付きロープを使って右方向へ進み、ロープから転がり落ちる。
深海エリアの画面左下。逆流したポイントの先にあるぞ。	滑車付きロープエリアを進んでいき、右上のドアへ。
海底エリアの左側。敵キャラのオクトホーンがいる場所よりも先へ。	滑車付きロープエリアを進んでいき、左上のドアへ。
海底エリアの画面右下。5tの鉛で道を塞いでいたところより先へ。	滑車付きロープエリアを進んでいき、中央のドアへ。

W6 西の火口

炎で塞がれた通路や、灰色の壁で覆われたところは、現段階では進めないようになっている。また、ブロックの種類は、投げつけて壊したり、炎や糸玉で破壊したりと様々。それぞれのリアクションが取れるポイントを覚えておこう。



⬅グリーンのカギ&宝箱は、アタックしながらの飛び移りや、しゃがみジャンプを駆使しよう。

スタートエリアの左下。炎ワリオでブロックを壊そう。	画面中央より右側の壁を壊してドアへ。糸玉ワリオになったら外。
グレーのカギと同様のドアへ。敵を投げてブロックを壊すのだ。	スタート地点から、一番下へ降りたところにある土管のなか。
スタート地点から斜め左下の通路。S6コース・レッドのお宝入手後。	グリーンのカギと同様の場所。ブロック間を進んでいく。
スタート地点より右斜め下。灰色の壁の奥にあるドアのなか。	ブルーのカギと同様の場所。E3コース・ブルーのお宝入手後だ。

S1 深々とした草原

エリア全体に雑草が生い茂っていて、画面が見づらい。それだけではなく、穴の空いた床が雑草で隠れているため、地下道へ落ちやすい。また、鳥の攻撃を受けると思うように動けなくなる。細心の注意を払って、移動するように心がけよう。



⬅ペラペラの状態を保ちたい場合は、ジャンプして進もう。敵に接触しても元には戻らないぞ。

スタート地点から右へ進み、突き当たりのドアへ。	一番目のドアを目安に画面の上へ登り、そこにあるドアへ。
一番目のドアより手前から、画面の上へ登ったところ。	地下道の奥にあるツタを登り、そこにあるドアのなかへ。
壺から出てくるスネークの上から、左の方へジャンプ。2番目のドア。	グリーンのカギの地点から、一番下の水中へ。ドアのなかだ。
地下道の一番奥にあるドア。さらにバネワリオで進んでいく。	地下道の一番奥にあるドア。糸玉ワリオで進んでいく。

BOSS 岩を吐くミミズ!?

入手アイテム：S1・グレーの宝箱

グレーの宝箱の守護神、ミミーズが登場。この宝箱には、ひとつ目のオルゴールが入っているぞ。ミミーズは岩を吐き出して攻撃してくるので、ジャンプで避けながらアタックしよう。そして地面のなかへ逃げようとするところを、ヒップアタックで追撃だ。3回ダメージを与えれば倒すことができるぞ。



⬆ひるませないと、頭部に攻撃が届かない。ジャンピングアタックでもOK。



⬆2度ダメージを与えると、アタマしか出さない。素速く攻撃に転じよう！

S2 巨大橋

橋の上では、金魚のような敵が襲ってくる。これはジャンプで避けよう。触るとスタート地点まで戻されてしまうので要注意。また、川のなかにも多数のドアが配置されている。足ヒレのアイテムがあれば、泳いで探索することができるぞ。



⬅あらかじめブルーの宝箱への道を遮るブロックを破壊しておき、しゃがみジャンプで進む。

スタート地点から左側へ進んだところに置いてある。	橋の終点から少し進んだところに置いてあるぞ。
橋の終点から水中へ。少し左へ進み、一番下のドアへ。	レッドのカギと同様の場所にある。位置もほぼ同じだぞ。
橋の終点から水中に入り、右へ進んだところのドアのなか。	グレーのカギ位置にあるタルを、画面右端のブロックに投げる。
スタート地点から左側に見えるドア。左下の水中から回り込む。	スタート地点から左下へ進み、水中のドアへ入っていこう。

S3 復活の塔

炎を象徴する絵が刻印されたブロックによって、進路が塞がれている。これを除去するためには、スタート地点の右側にある炎を利用して、3つの灯台に火を灯せば良い。炎ワリオを巧みに操作し、見事成功すれば、先のエリアへ進めるぞ。

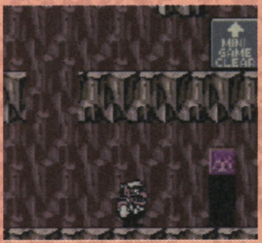


←青い扉のなかに入る。ドーナツや炎ブロックを壊し、ゾンビのすり抜けを利用して先へ。

	風船ワリオなどを利用し、一番上へと進んでいこう。		スタート地点から見えるところに置いてあるぞ。
	青色の扉へ。ブロック移動レバーをONにすればいいのだ。		青色の扉へ。ブロック移動レバーがある場所だ。
	土管を経由して上へ進み、画面全体に網が張ってあるエリアへ。		グリーンのカギと同じ場所。つまり、全体に網が張っているエリア。
	網エリアにあるモンスターの絵が描かれたドアのなかだ。		ブルーのカギと同様の場所。敵を移動させてブロックを壊そう。

S4 険しい渓谷

面積の狭い床が点々と配置され、その下には川が流れているコース。川は激流のため、一歩足を踏みはずすと、相当戻されてしまうぞ。また、ワリオを引きずり込もうと、川から手が出てくるので、素速く移動するように。

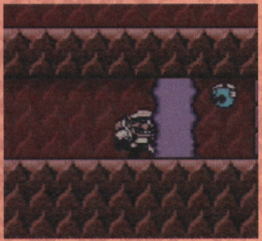


←ミニゲームへのドアは、ミニゲームクリアブロックの下に。意外と気づきにくい場所だぞ。

	スタート地点から右へ進み、突き当たった場所にあるぞ。		坂道で転がりながら左上まで進む。転がっていれば壁の下段が壊せる。
	N5・レッドのお宝があると、エリア中央付近の亀裂にドアが出現。		レッドのカギと同様の場所。風船ワリオになって右方向へ進もう。
	グリーンの宝箱から左に見える土管へ。フクロウに掴まって進む。		レッドの宝箱の右に見える土管。パワーアップした足ヒレが必要。
	スタート地点から右へ進み、灰色の壁より奥へ進む。		ブルーのカギと同位置。ミニゲームクリアブロックの先から転がる。

S5 炎の洞窟

カギや宝箱を集めるためには、ヒップアタックの地響きを利用する。たとえば、高いところへ登るためには、床にへばりついたトゲーバを宙に浮かせ、それを踏み台に。また、手の届かない敵を、上段まで押し上げることもできるぞ。

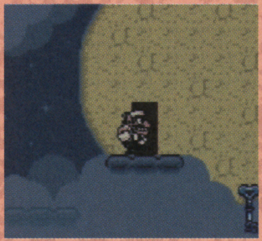


←ここを通ると持っていたモノを失うが投げた場合は通過する、という不思議なポイントだ。

	グレーの宝箱から下へ落ち、炎ワリオでブロックを壊す。		階段状のブロックを登り、右下へ落ちた場所。画面の右端だぞ。
	スタート地点の左上。鳥を踏み台にして上のフロアへ。		レッドのカギから右へ進み、ドーナツブロックの下へ。
	画面右上の土管のなか。透明ワリオになって、右下の目玉ゲートへ。		レッドのカギと同様。炎ブロックを壊し、透明ワリオで右へ進む。
	灰色の壁を壊してドアへ入る。敵を踏みつけながら上へ。		ブルーのカギと同様の場所。右のエリアでペラペラになる必要アリ。

S6 雲の上

出現と消滅を交互に繰り返す雲が登場。これを足場に、コースの奥へと進めていこう。ポイントは移動するタイミング。雲が半透明になったら消える（もしくは現れる）前兆だ。前もって次の足場となる雲を確認し、素速く動けるように。

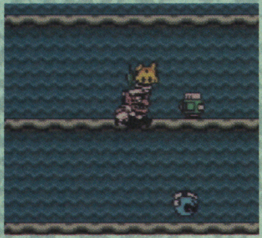


←N6コース・ブルーのお宝を手に入れていれば、月光に照らされてドアが出現する。

	スタート地点のエリア。進んでいく途中にあるドアのなかへ。		スタート地点から右へ進んだところに置いてあるぞ。
	2番目のエリアの中央より左寄りにあるドア。まず右寄りのドアへ。		レッドのカギと同様の場所。あらかじめブロックを壊しておく。
	2番目のエリア。画面左上の赤い風船が止まっているドアへ。		スタート地点にあるミニゲームをクリアーし、カギのあるエリアへ。
	2番目のエリア。画面右上から右下へ落ちた場所にあるぞ。		2番目のエリア。画面右上にドアが出現（夜のみ）する。

E1 よどみの沼

足ヒレのお宝を持っていても、よどんだ沼で泳ぐことはできない。沼を渡る場合は、滑車付きロープを利用しよう。しかし、N5コース・レッドのお宝を手に入れた後に訪れると、沼の水量が減少し、土管やドアが姿を現しているぞ。



←敵を踏みつけて高いところへ登る場合は、方向キーの上とAボタンを押しっぱなし。

	スタート地点の下にあるはしごを下り、坂道で転がろう。		滑車付きロープを渡って進み、最後は自動的に転がり落ちる。
	沼を渡っていく途中にあるドア。N5コース・レッドのお宝入手後。		2つ目の土管のなかへ。オオサンショとのボス戦に勝利する。
	レッドのカギがあるエリア。さらに左に進んで見えるドアに入る。		レッドのカギ付近にある土管へ。この先にボスが待ち受けている。
	地下道の右奥の壁を壊し、ドアに入る。W5・グレーのお宝入手後。		ブルーのカギと同様の場所。風船ワリオとなって進んでいく。

BOSS 恐怖、ジャマノの怨念

入手アイテム：E1・グリーンの宝箱

ボスの弱点は、画面四隅にあるドクロ。最初は画面が真っ暗な状態だが、ダメージを与えるにつれて明るくなる。ただし、ドクロは一定時間を経過すると復活してしまう。そこで、最初に下段のドクロから攻撃し、上スルー床をジャンプで通り抜ければ、上段のドクロまで一気に移動することができるぞ。

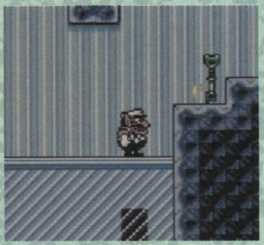


↑画面内を漂っているボスは、触れただけでもアウト。逃げることを最優先。



E2 凍り付いた海

限られた足場に加え、凍り付いた床を移動するので滑り落ちやすい。海から上がる場所は少ないため、大きく後退しなければならなくなるぞ。また、氷を吐く敵が厄介。小岩を運ぶ際は、あらかじめ進路上の敵を倒しておくのがベストだ。



←海水を凍らせるレバーをONにし、グリーンのカギを入手。戻るときは再びレバーをOFF。

スタート地点から斜め右上へ進んだところの壁を壊す。	スタート地点から右へ進み、突き当たったところに置いてあるぞ。
グレーの宝箱から左上にある小岩で、下方にあるブロックを壊す。	小岩をスタート地点まで運び、ブロックを壊そう。
グリーンの宝箱があるエリア。その先にある操作レバーをON。	スタート地点から中盤あたりへ。水中にあるドアへ。
ブルーの宝箱があるエリア。右端で雪だるまになって坂道を転がる。	グレーの宝箱より右側にある滝を越えたドアのなかへ。

E3 幻影の城

そこかしこにゾンビが出現し、ワリオの進路を妨害してくる。また、突然姿を現すため、慎重に進まないと一番下まで弾き落とされてしまうぞ。とにかくゾンビが現れたら、しゃがんで攻撃をやり過ごすこと。倒すことは不可能だ。



←ゾンビで落下すると上スルー床を通り抜けてしまうが、窓から射し込む光でワリオに戻れる。

先々にあるドアへ入り、レバーをONにしながら進んでいく。	ひとつ目のドアへ。床をヒップアタックで壊し、暖炉を落とす。
右側のエリアへ進み、右端にある柱の裏側（上段）。	2つ目のドアへ。敵を上に投げて、その敵で壁を壊すのだ。
レッドのカギより先へ進み、ハンマーロボを投げてブロックを破壊。	3つ目のドアへ。
3つ目のドアへ入り、先のブロックを壊す。そして4つ目のドアへ。	4つ目のドアへ。

E4 巨大な穴

大穴を中心に、左右に細かくフロア分けされている。コースの全体像を掴むまで、時間を要することになるだろう。また、フロアの入り口も1ブロック分のスペースしかない。スタート地点のところで、ペラペラワリオになるように。



←夜間のフクロウは、手の届かない位置にいる。だが、寝ている昼間を狙えば簡単にGET！

一番下まで落下し、風船ワリオになって上昇する。	グレーのカギから下へ。落ちた場所から左へアタックして落下。
下のエリア。画面右下のドアに入り、敵を投げて床を壊す。	下のエリア。ペラペラワリオでミニゲームクリアブロックの先へ。
フクロウに掴まり、上エリアの右下へ。そこから上のドア。	グリーンのカギと同様の場所。炎ワリオでブロックを壊す。
フクロウor風船ワリオで右上へ移動し、そこのドアへ入る。	ブルーのカギと同様の場所。

E5 ゆがんだ空間

コースに登場するドアは、すべて特殊。このドアに入ると、どこかにワープしてしまうのだ。ほかにもワープユニットが2種類あり、大きい丸ではE7コース・グリーンのお宝入手後に消滅する。また、一度入るとすぐには戻れないぞ。



←大きな敵が着地すると大振動が起こる。その前にジャンプしないとタルを落としてしまう。

進む先々にあるドアへ入り、タルを持って下へ降りる。	スタート地点に置いてある。
E7コース・グリーンのお宝入手後、消えたワープユニットの奥へ。	レッドのカギと同様の場所。落下中のワリオを上手に操作する。
スタート地点より左側のドアへ。タルで2カ所のブロックを壊す。	グリーンのカギがあるエリアの左上。そこのワープユニットに入る。
ブロックに囲まれたハンマーロボより上のドア。さらに奥へ進む。	ブルーのカギ同様。ドーナツのブロックを壊し、ペラペラワリオに。

E6 東の火口

道を塞いでいるつまりカエルの奥に、2つの宝箱が隠されている。この先へ進むには、炎ワリオとなってカエルを倒そう。ポイントは、つまりカエルから遠く離れてしまわないこと。ジャンプを駆使し、その場所から離れないように。



←ジャンプしながら真上にタルを投げて、落下してくるところをキャッチしよう。

左下にいるつまりカエルを、ヒップアタックの振動で押し上げる。	グレーのカギより左のエリアへ進み、炎ワリオでつまりカエルを倒す。
右下にいるつまりカエルを、炎ワリオで倒せばいいのだ。	レッドのカギと同様の場所。通路を塞ぐすべてのブロックを壊す。
中央右側のドア。コウモリになって右上の方へ。	グリーンのカギと同様の場所。ドラキュラで下に降りる。
中央左側のマグマが見える隙間。S6コース・ブルーのお宝入手後。	ブルーのカギと同様の場所。タルを上手く運びブロックを壊す。

E7 恐怖の森

空中に張り巡らされた網が移動手段。コース上には多数の障害物が配置され、少しでも触れると飛ばされて、一番下まで落下してしまう。また、鳥のような敵も左右から攻撃してくるので、周囲を確認しながら進むように心がけよう。

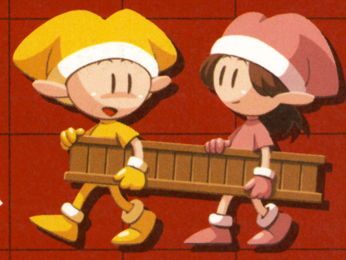


←レッドのカギ＆宝箱がある場所へ行くには、ハンマーロボを右の方へ移動させよう。

網をつたって左上まで進み、そこから左下へと移動する。	網をつたって右上まで進み、そこから右下へ移動する。
グリーンの宝箱より左側のドア。バネワリオになって右上へ。	グリーンの宝箱より左側のドア。バネワリオになって右上方へ。
コウモリになって画面右上まで進み、そこにいる敵を持って左端へ。	グレーの宝箱付近の土管。右端まで進み、ブロックを壊す。
画面左上のドア。ゾンビとなって右から2番目の穴に落ちる。	ブルーのカギと同様の場所。右端からゾンビで落下する。

RPGツクールGB

アスキー
2000年3月17日発売
価格 4,800円(税別)



あふれ出るイマジネーションをこのソフトに注ぎ込み……とそこまで肩ひじ張らずとも、試行錯誤しながら『RPGツクールGB』で楽しいゲームを作ってみない? ちょっとしたクリエイター気分も味わえるし、傑作ができたらコンテストで一攫千金が狙えるかも!?



こんなにお手軽&お気楽に
RPGが作れちゃう、すごいぜ
『RPGツクールGB』!!





簡単な操作の組み合わせでゲームが完成

街やダンジョンはパーツを組み合わせるだけで作ることができる。まさにプラモデルと同じ感覚でゲームができあがっていく。また、主人公やモンスターなどのグラフィックも、あらかじめ用意されているものから選ぶだけでいい。いちいち絵を描く必要がないのだ。

サンプルゲームから プロのテクニックを盗み取れ

『RPGツクールGB』には、サンプルとなるRPGがひとつ入っている。ストーリーの流れやイベントの設定、ダンジョンなどの作りかたの参考にしよう。ちなみにモンスターなどに設定されているパラメーターは、そのまま自分のゲームに使用することもできるぞ。



通信ケーブルで作ったデータのやり取りが可能

通信ケーブルがあれば、『RPGツクールGB』で作った主人公やマップなどのいろいろなデータを交換することが可能だ。もちろん、友だちが作ったゲームを移して、遊ぶこともできる。それぞれのゲームをお互いにレビューしたら、いったい何点が付くかな?



ターボファイルGBを使えばいくつもの傑作が保存可能

『RPGツクールGB』本体には、残念ながらひとつずつのデータしか保存することができない。しかし、ここで紹介する「ターボファイルGB」があれば、複数のゲームのデータを保存できるようになるぞ。この秘密兵器を使って、傑作をガンガン生み出し、そして残していってほしい!



『RPGツクールGB』でビットバレーに華麗にデビューしちゃおう!?



さてさて、行き当たりばったりでやっていくのもいいけど、おもしろいゲームを作ろうと思うのなら、あらかじめ筋道立てておいてから作業したほうがいい。そこで、どんな手順で進めていくといいのか、その大まかな流れをフローチャートで見ていくことにしよう。

1 タイトル作成

まずは、"ゲームの顔"とも言えるタイトルを決めよう。これが決まるだけでも気分は盛り上がるし、ゲーム全体の方向が見えてくる、というもの。もちろん、変更はいつでもできるから、最初にやらなくてもいいし、ここで悩んで時間を使う必要はないんだけどね。

2 主人公とその仲間たちの設定をする

主人公がいなければ物語は進まないから、やはり設定は早めに行うべきだろう。主人公がストーリーの中でどう動くかを考えれば、いろいろなイベントも作りやすいからね。さらに、共に戦う仲間を出すのであれば、同様にパラメーターなどの設定を行おう。



3 各種マップを作成

フィールドマップは4種類の中から選ぶ。ダンジョンや街は自由に設定できるぞ。これをどう作っていくかで、世界観の広がりが大きく変わってくる。また、簡単すぎず複雑すぎないダンジョンを作るのも、クリエーターとしての腕の見せどころといえるだろう。

4 メッセージやイベントを設定

主人公や仲間、敵などにどんなセリフをしゃべらせるか、さらにはどんなイベントを用意するかで、キミのセンスが問われることになる。こうした設定は、いちばん難しい部分だけど、ゲームを作るうえでもっとも楽しい箇所だというのも事実なのだ。



5 敵モンスターやアイテムの設定

敵が強すぎると倒されるばかりでやる気がなくなるし、弱すぎてもつまらない。また、回復アイテムは倒される直前というような場所に置いておきたい。プレイヤーに適度な緊張感を持たせるためには、いわゆる"バランス調整"が必要不可欠。心を砕こう。

6 テストプレイ

プレイヤーがストレスを感じず、だが緊張感が失われないようにプレイできるか、謎解きがひとりよがりになっていないか……自分以外の人が楽しんで遊べるよう、神経を張り巡らせてテストプレイをくり返す必要がある。地道だが必要不可欠な作業だ。

試行錯誤

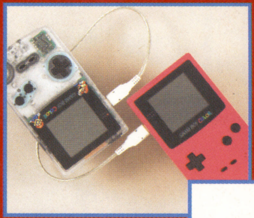
完成!!



チームワークも重要だ 友情パワーを結集させて 傑作を生み出そう!!

さて、『RPGツクールGB』は操作は簡単だが、それなりに手間がかかるし、苦手なパートが出てきたりすることも。そんなときにこそ仲間を呼ぼうではないか。自分の得意なパートで全力を発揮し、お互いの苦手なところをフォローし合う……これぞ熱き友情！ というのは大げさだが、現実のゲーム制作でも、通常は複数の人間でチームを組むことが多い。チームの息がピタリと合えば、ひとりで作るよりもはるかにいい作品が生まれるはずだ。

通信ケーブルでデータを交換



制作は各自の家で進め、後日通信ケーブルでデータをチェック、なんてことも可能。

三人寄れば文殊の知恵!!



集まったメンバーそれぞれの才能が刺激し合っていい作品が生まれる、というのも実際にはよくあること。でも、意見を戦わせるのはいいけど、ケンカは禁物だぞ。



ケンカしてはいけません



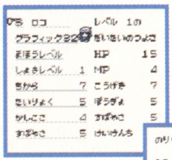


地道な作業の積み重ねと　一瞬のひらめきこそが傑作ソフトを　生み出す糧となる!!

ここでは、『RPGツクールGB』で具体的にどんなことをするのか、そして主にどういったことができるのかを見ていこう。こうしたステップをひとつずつ積み重ねてゴールに近づき、その途中で自分なりのひらめきが入ると、ソフトはオリジナリティという名の輝きを増すのだ。

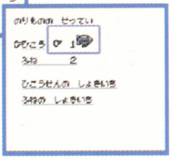
しゅじんこう

主人公と仲間の初期の名前やグラフィック、各種パラメーターの数値、覚える魔法などが変更可能。このほかにも最初の所持金や、ゲーム中に乗り物を登場させる場合はそのグラフィックや初期の位置はここで決める。さらにいろいろな場面でのBGMも決定できるぞ。



パラメーターの設定

主人公は強くありたいとこだけど、あまりひいきするのも考えもの。気を付けて。

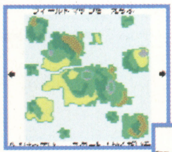


乗り物を決める

設定は「飛行船」と「船」だが、鳥や亀などのグラフィックも用意されているのだ。

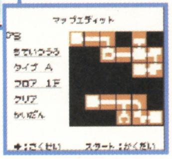
マップ

フィールドマップはあらかじめ用意されたものの中から選ぶ。お城や街、村はそれぞれ5つ、ダンジョンは10あって、オリジナルのマップを作ることができる。ダンジョンは、6×6画面の大きさのフロアを、地上・地下合わせて7階層分を作成可能だ。



フィールドマップを選ぼう

フィールドマップは4種類。キミが作るゲームの世界観に合ったマップはどれかな？

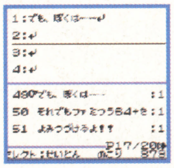


簡単に作れるマップ

お城やダンジョンは、カーソルで場所を選んでパーツを並べるだけという簡単さ。

メッセージ

お城や街の住人にしゃべらせたりするメッセージは、ここで作成する。「マップ」の項目で作成したお城や街ごとに、メッセージを割り当てる形になっている。



キラリと光るセリフを生み出せ

ちょっと気の利いたセリフや、感動の一言など、印象に残る言葉を生み出そう。

まほう

40個ある魔法の名前と、それぞれの消費MPを設定できる。あまり変なものやウケ狙いの名前を付けると、実際に使うときに苦労するかもしれないぞ。

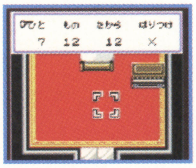


グラフィックも変わるぞ

攻撃系の魔法に関しては、使用したときのエフェクトのグラフィックを変更することが可能。

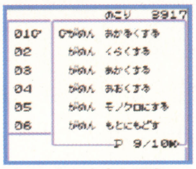
イベント

『RPGツクールGB』では、この世界の住人との会話や建物のドア、宝箱など、ゲーム中に起こるすべての出来事は「イベント」と呼ばれる。ここでいろいろな設定をすることで、シナリオの細かい部分が形作られていくというわけだ。



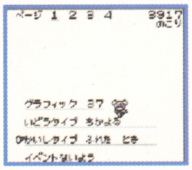
パーツの場所を決めよう

まずは部屋の中など、イベントを起こす場所を指定して、パーツを貼り付ける。



イベントの内容を設定

そして内容を設定する。イベント発生時の画面のエフェクトなども決められるぞ。

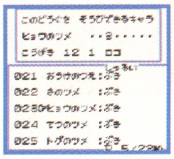


いろいろな条件を決定

次にパーツの種類や人の動き、どういったときにイベントが起こるかなどを決定。

アイテム

115個のアイテムの名称と値段を設定可能。また、武器や防具に関してはパラメーターと、装備できるキャラクターを指定できる。



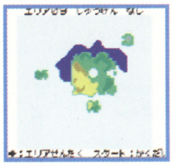
誰にどんな武器を使わせる？

伝説的な武器は、やはり主人公にしか装備できないようにしたいところだよね。

てきマップ

フィールド上やダンジョンなどに、どんなモンスターを出現させるかを決めることができる。



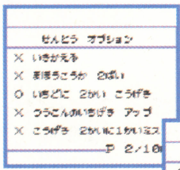


最初の敵は弱いほうがいい

最初の村を出たらいきなり手強い敵が出てきた！　なんてことのないように注意。

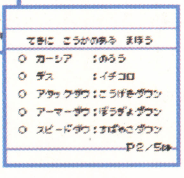
モンスター

名称やグラフィック以外にも、各種パラメーターやタイプ、魔法耐性を設定できる。いわゆる“バランス調整”のキモとなる部分とも言える。



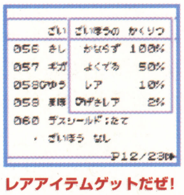
こんな攻撃、食らいたくねぇ

「一度に二回攻撃」なんていう、プレイヤーが嫌がりそうな設定も可能なのだ。



やっぱり弱点も付けなきゃね

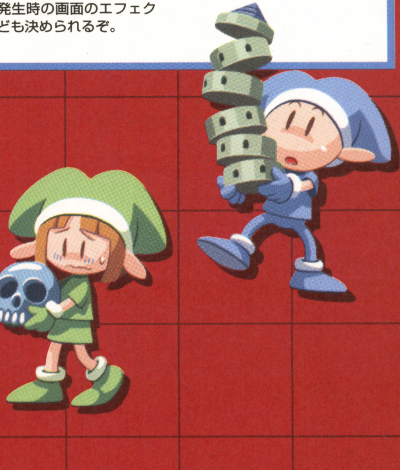
魔法耐性に強弱を付けることは、プレイヤーに対する配慮というべきもの。



レアアイテムゲットだぜ!

戦闘終了時に一定の確率でアイテムを落とす、なんていうことも決められるぞ。





最高賞金1000万!!　狙え一攫千金&有名クリエーターの仲間入り

**素晴らしいゲームができたなら、
ぜひともひとりでも多くの人に遊んでもらわなきゃね。
とは言っても、完成させたゲームをどこで見てもらえばいいのだろうか？
その発表の場こそが「アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト」、
通称“Aコン”なのだ!!**



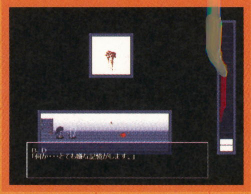



上位入賞者9名の平均年齢は、なんと24歳!!　ある意味で実力主義の世界と言える。

さる2月26日、東京・新宿にあるパークハイアット東京において、『第4回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト』(以下『Aコン』)の授賞式が行われた。同コンテストは1998年6月から1999年8月に渡って作品の募集が行われたが、最終的な応募総数はなんと2,525件。そのなかから、堀井雄二氏や広井王子氏、戸田誠司氏、伊集院光氏など、総勢20名の審査員による厳正な審査を経て、受賞作23点が決定した。そしてグランプリ受賞者には、副賞としてなんと賞金1,000万円が贈られたのである!!

受賞作品の一部を紹介!!



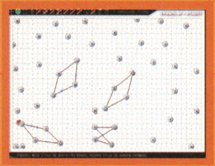
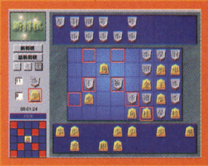


事故で視力を失った少女“B.D.”の過去を取り戻すよう依頼を受けた、精神科医のシアン。彼女が唯一覚えている“赤”という色の記憶を手がかりに、少女の物語をたどっていくという、アドベンチャーテイストの作品。

グランプリ　『パレット』
RPGツクール95作品　西田好孝(26歳)



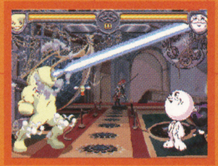
準グランプリ　『PRINCIPIA』
(オリジナルプログラム作品)　広田 紳(25歳)

パーソナルコンピューター作品賞

『LIFE WORK』
(オリジナルプログラム作品)
深浦朋重(22歳)

『新将棋』
(オリジナルプログラム作品)
P.N. 944(30歳)




アスキー　ツクール作品賞

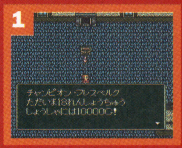
『Infunny』
(2D格闘ツクール95作品)
平岡文司(23歳)

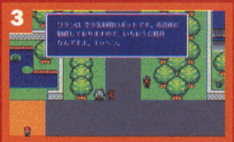
『FREEDOM』
(RPGツクール3作品)
P.N. 綾辻武蔵(23歳)



**過去には
こんな受賞作が
あったのだ!!**

これまでに3回行われてきた『Aコン』だが、10代の応募者が入賞するという例も少なくない。第1回のグランプリ受賞者は17歳、SFCの『RPGツクールスーパーダンテ』で作った作品で賞金1,000万円を見事手にした。さらに、第2回では、SFCの『RPGツクール2』を使って最優秀賞に輝いた少年は、なんと12歳!!だったのである。





1. 第1回Aコングランプリ
『クック・ドゥ・ドゥル・ドゥー』　P.N. 中西白夜(当時17歳)
2. 第2回Aコン最優秀賞
『LOST SHEEP』　P.N. カンチ(当時16歳)
3. 第2回Aコン最優秀賞
『まおうさたんのえにっき』　P.N. マモル(当時12歳)

『RPGツクールGB』タッグでツクール!
コンテスト開催決定!!

どうせなら、作ったゲームは評価してもらわなければ損。それに、このページを読んで「俺も一獲千金を!!」なんて燃えてきた人もいるんじゃないかな？　そんなキミに朗報！『RPGツクールGB』が対象となったゲームコンテストが行われるのだ。条件は“ふたりで協力してゲームを作ること”。とにかく相棒を見つけ、ふたりで役割分担して頑張ろう!!

最優秀賞(1チーム)
●賞品：2000年8月時点での最新式MDミニコンポ
ゲーム審査まで残り、もっともおもしろかったゲームを作った1チームに授与

優秀企画賞(10チーム)
●賞品：2000年8月時点での最新式ポータブルCDプレイヤー
企画書審査で選ばれ、ゲーム審査まで進出した10チームに授与

アイデア賞(10チーム)
●賞品：5000円分の図書券
企画書審査で惜しくも選ばれなかったが、アイデアがおもしろかった10チームに授与

**詳細は決まり次第、
本誌などで
お知らせするぞ!!**



ポケモン金・銀 64+放送局

ヘイ、いつもの友だちも初めてのブラザーも、
この番組を聴いてくれて、どうもサンキュー！
今回の64+放送局は、
ポケモンの"わざ"に関する情報を、たくさんお届けするぜ～。
新しいポケモンも紹介しちゃうから、しっかり聴いてくれよな。

あたまを つかえば ダメージも チョーきょうりょく！

1回の攻撃で与えられるダメージは何倍？

ポケモントレーナーたるもの、ただ安直に威力の大きいわざを優先してヤミクモにバトルしていてはいけない。頭を使って戦えば、わざの威力はいくらでも大きくできるし、効率よく相手を倒すことができるんだ。ここでは、一度の攻撃で、わざの威力がどれだけ大きくできるか検証してみたい。

❶同じタイプのわざを使う　1.5倍

ポケモンと同じタイプわざを使えば、その威力は1.5倍になる。たとえば、くさタイプのチコリータの場合、はっぱカッターなどの、くさタイプのわざを使えば、より大きなダメージを与えられることになるのだ。

❷苦手タイプのわざを使う　最大4倍

ふつう、苦手タイプのわざがヒットするとダメージは2倍となるが、下の相性表を見ればわかるとおり、ふたつのタイプを持つポケモンには、最大4倍のダメージを与えることが可能。たとえばイワークは、いわ&じめんタイプなので、両タイプとも苦手なくさタイプのわざを使えば、ダメージは2倍×2倍で4倍になるってワケ。

計：1.5×4=6倍

❸急所に当たる　2倍

攻撃が運よく急所に当たるとダメージは2倍になる。通常、わざはねらって急所に当てられないが、チコリータの場合、急所に当たりやすいはっぱカッターが使える。ピントレンズのような、わざが急所に当たりやすくなるどうぐを持たせるという手もあるね。

計：6×2=12倍

急所に当たりやすいわざ全リスト

- ・エアロブラスト(ひこうタイプ)
- ・かまいたち(ノーマルタイプ)
- ・からてチョップ(かくとうタイプ)
- ・きりさく(ノーマルタイプ)
- ・クラブハンマー(みずタイプ)
- ・クロスチョップ(かくとうタイプ)
- ・はっぱカッター(くさタイプ)

さらに能力アップのどうぐを使うと？

戦いかたしだいで、わざの効果を12倍まで上げられることが判明したが、これはあくまでもポケモン単独の力によるもの。さらに、特定のタイプのわざの効果を上げるどうぐを持たせれば、ダメージはもっとアップするのだ。残念ながらこのどうぐの力は数値化できなかったが、1回の攻撃で与えられるダメージは、12倍以上という答えが導き出された。

最大12倍以上

能力アップどうぐリスト(カッコ内のわざの威力アップ)

- ・かたいいし(いわタイプ)
- ・きせきのタネ(くさタイプ)
- ・ぎんのこな(むしタイプ)
- ・くろいメガネ(あくタイプ)
- ・くろおび(かくとうタイプ)
- ・じしゃく(でんきタイプ)
- ・しんぴのしずく(みずタイプ)
- ・するどいくちばし(ひこうタイプ)
- ・どくバリ(どくタイプ)
- ・とけないこおり(こおりタイプ)
- ・のろいのおふだ(ゴーストタイプ)
- ・ピンクのリボン、みずたまリボン(ノーマルタイプ)
- ・まがったスプーン(エスパータイプ)
- ・メタルコート(はがねタイプ)
- ・もくたん(ほのおタイプ)
- ・やわらかいすな(じめんタイプ)
- ・りゅうのキバ(ドラゴンタイプ)

キ リ ト リ 線　ここから切り取って友だちとの対戦中こっそり見よう。えっ？　97ページが読めなくなる？　もう一冊買えば大丈夫！

全ポケモン対応相性表

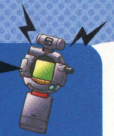
ヨコ軸：攻撃をうけるポケモンのタイプ　タテ軸：攻撃するポケモンが使用するわざのタイプ
空欄：ダメージ通常　2：ダメージ2倍　4：ダメージ4倍　1/2：ダメージ2分の1　1/4：ダメージ4分の1　0：ダメージなし

	ノーマル	かくとう	どく	じめん	ひこう	むし	いわ	ゴースト	はがね	ほのお	みず	でんき	くさ	こおり	エスパー	ドラゴン	あく
ノーマル							1/2	0	1/2								
かくとう	2		1/2		1/2	1/2	2	0	2					2	1/2		2
どく			1/2	1/2			1/2	1/2	0				2				
じめん			2		0	1/2	2		2	2		2	1/2				
ひこう		2				2	1/2		1/2			1/2	2				
むし		1/2	1/2		1/2			1/2	1/2	1/2			2		2		2
いわ		1/2		1/2	2	2			1/2	2				2			
ゴースト	0							2	1/2						2		1/2
はがね							2		1/2	1/2	1/2	1/2		2			
ほのお						2	1/2		2	1/2	1/2		2	2		1/2	
みず				2			2			2	1/2		1/2			1/2	
でんき				0	2						2	1/2	1/2			1/2	
くさ			1/2	2	1/2	1/2	2		1/2	1/2	2		1/2			1/2	
こおり				2	2				1/2	1/2	1/2		2	1/2		2	
エスパー		2	2						1/2						1/2		0
ドラゴン									1/2							2	
あく		1/2						2	1/2						2		1/2

	ノーマル/ひこう	ノーマル/エスパー	どく/じめん	どく/ひこう	じめん/ひこう	じめん/いわ	むし/くさ	むし/かくとう	むし/どく	むし/ひこう	むし/いわ	むし/はがね	いわ/ひこう	いわ/あく	ゴースト/どく	はがね/じめん	はがね/ひこう	ほのお/ひこう	ほのお/いわ	みず/でんき
ノーマル						1/2					1/2	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1/2		1/2	
かくとう			1/2	1/4	1/2	2	1/2	1/2	1/4	1/4				4	0	2		1/2	2	
どく			1/4	1/2	1/2	1/4	2		1/2		1/2	0	1/2	1/2	1/4	0	0		1/2	
じめん	0		2	0	0	2	1/4	1/2		0			0	2	2	2	0	0	4	2
ひこう						1/2	4	4	2	2			1/2	1/2		1/2	1/2		1/2	1/2
むし	1/2	2	1/2	1/4	1/2		2	1/2	1/2	1/2		1/2	1/2	2	1/4	1/2	1/4	1/4	1/2	
いわ	2		1/2	2		1/2	2		2	4	2		2			1/4		4	2	
ゴースト	0	0										1/2		1/2	2	1/2	1/2			
はがね						2					2	1/2	2	2		1/2	1/2	1/2		1/4
ほのお						1/2	4	2	2	2		4	1/2	1/2		2	2	1/2	1/4	1/2
みず			2		2	4	1/2				2		2	2		2		2	4	1/2
でんき	2		0	2	0	0	1/2			2			2			0	2	2		
くさ	1/2			1/4		4	1/4	1/2	1/4	1/4		1/4		2	1/2		1/4	1/4		2
こおり	2		2	2	4	2	2			2		1/2	2						1/2	1/2
エスパー		1/2	2	2				2	2			1/2		0	2	1/2	1/2			
ドラゴン												1/2				1/2	1/2			
あく		2						1/2				1/2		1/2	2	1/2	1/2			

	みず/こおり	みず/かくとう	みず/どく	みず/じめん	みず/ひこう	みず/エスパー	みず/いわ	みず/ドラゴン	でんき/ひこう	でんき/はがね	くさ/どく	くさ/ひこう	くさ/エスパー	こおり/じめん	こおり/ひこう	こおり/エスパー	エスパー/ひこう	ドラゴン/ひこう	あく/ほのお	あく/こおり	あく/ひこう
ノーマル							1/2			1/2											
かくとう	2		1/2		1/2	1/2	2		1/2	2	1/2	1/2	1/2	2			1/4	1/2	2	4	
どく			1/2	1/2			1/2			0		2	2	1/2							
じめん			2		0		2		0	4		0	1/2		0		0	0	2		0
ひこう		2					1/2		1/2	1/4	2	2	2								
むし		1/2	1/2		1/2	2			1/2	1/2			4		1/2	2		1/2		2	
いわ	2	1/2		1/2	2				2	1/2		2			4	2	2	2	2	2	2
ゴースト						2				1/2			2			2	2		1/2	1/2	1/2
はがね		1/2	1/2	1/2	1/2	1/2		1/2	1/2	1/4				2	2	2			1/2	2	
ほのお		1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/4	1/4		2	2	2	2	2	2	2		1/2	1/2	2	
みず	1/2	1/2	1/2		1/2	1/2		1/4			1/2	1/2	1/2	2				1/2	2		
でんき	2	2	2	0	4	2	2			1/2	1/2		1/2	0	2		2				2
くさ	2	2		4		2	4		1/2	1/2	1/4	1/4	1/2	2	1/2		1/2	1/4	1/2		1/2
こおり	1/4	1/2	1/2			1/2	1/2		2	1/2	2	4	2			1/2	2	4	1/2	1/2	2
エスパー		2	2			1/2				1/2	2		1/2			1/2	1/2		0	0	0
ドラゴン								2		1/2								2			
あく		1/2				2				1/2			2			2	2		1/2	1/2	1/2

バトルに役立つ、わざの組み合わせを紹介

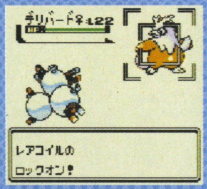


1ターンで大ダメージを与えるすべをマスターしたら、つぎは2ターン以上での戦いかたを勉強しよう。
64+放送局オススメの、わざのコンビネーションの紹介をするぞ。わざは、べつのわざと上手に組み合わせることによって、より強力なわざに生まれ変わるのだ！

ロックオン(こころのめ)＋大ダメージわざ

命中率の低い大わざに！

威力の高いわざって、わりと命中率が低かったりするんだよね。そんなときは、最初にロックオンかこころのめを使っておこう。これで、命中率の低いでんじほうやばくれつパンチも100パーセント命中だ！



⬆これで、わざがハズれる心配もない！

使えるポケモン レアコイル　ポリゴン　フリーザー　ニョロボン　など

対抗策 ポケモンを入れ替えれば、命中率はもとに戻る。ロックオンされるまえに、まひなど、相手をステータス異常にできればベストなんだけどね。そして、大わざを食らうまえに倒すってわけ。

くろいまなざし＋ほろびのうた

ジリジリと迫り来るひんしの恐怖！

ほろびのうたは、お互いのポケモンを3ターン後に戦闘不能にしてしまうという恐ろしいわざ。しかし、ポケモンを入れ替えられると効果は消えてしまうので、初めに、くろいまなざしで逃げられなくしておくわけだ。自分のポケモンは、3ターン目に引っ込めてしまえばいい。

使えるポケモン ルージュラ　ムウマ　など

対抗策 ふきとばし、ほえるなどのわざが使えれば、くろいまなざしは意味をなさない。もちろん、3ターン以内に相手を倒してしまってもオーケーだ。

(はっかのみを持って)ねむる

木の実の目ざまし時計！

ねむるって、ステータス異常を回復しつつHPも満タンにできちゃう強力なわざなんだけど、そのあと2ターン何もできないのが厄介。そこで、はっかのみを持ってねむってみよう。アラ不思議、すぐに気分すっきりウェイクアップ！一度しか使えないけど、1ターンしかかからない手軽な戦法だ。はっかのみは39番道路などで手に入るぞ。

使えるポケモン カビゴン　オオタチ　ジュゴン　ハネッコ　など

はらだいこ＋ねむる＋いびき

ねむりながら大ダメージ！

いびきは、唯一ねむりながら攻撃できる便利なわざ。ただ、威力がイマイチなので、最初にはらだいこで攻撃力を最大まで上げておこうという3ターンのコンボ。はらだいこで減ったダメージも回復できるし、一石四鳥くらいのお得な戦法だ。



⬆寝ながらバトル。余裕だね。

使えるポケモン ニョロボン　カビゴン　など

対抗策 攻撃までに3ターンかかるので、そのあいだに倒せればスマート。それが無理でも、ねむられるまえにステータス異常にさせておきたいところだ。

こらえる＋きしかいせい

肉を斬らせて骨を断つ！

きしかいせいの、残りのHPが少ないほど大きなダメージを与えられるという特異な性質を利用し、こらえるで自分のHPをギリギリまでケズらせてから、その反動でガツンとカウンターをかますという、体を張ったコンボだ。すばやいポケモンで試そう。



⬆耐えた痛みのぶんだけ、相手にダメージがいくぞ。

使えるポケモン ヘラクロス　サワムラー　など

対抗策 こらえるでHPが少なくなったときに、さきに攻撃できれば楽勝。でんこうせっかなどの先制わざを覚えていれば、恐れることはない。

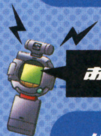
こらえる＋いたみわけ

相手のHP横取り大作戦！

左のこらえる＋きしかいせいが、ダメージを与えるだけなのに対し、こちらはHPも回復してしまおうというコンボ。いたみわけは、相手と自分のHPを足して、それを半分にしてそれぞれにわけるというわざ。こらえるで自分のHPを減らしておいたほうが、当然ダメージも大きくなるわけだ。自分の能力値に左右されず、かつ相手のHPが高いほど威力があるというユニークなコンボ。すばやいポケモンでGO！

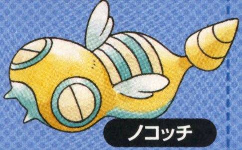
使えるポケモン ムウマ　など

対抗策 これも左のコンボ同様、いたみわけするまえに攻撃してしまえば、楽勝だ。

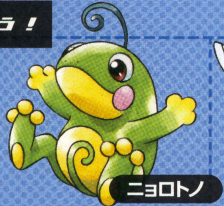


新ポケモン続々公開だ！

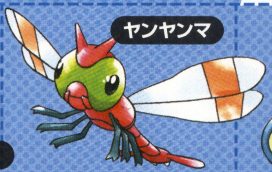
今回また姿が明らかになったポケモンを10体紹介しよう。キミはもうゲットしたかな？



ヘビにも見えるが(?)ツチノコふうの名前からして、見つかりにくそうだ。



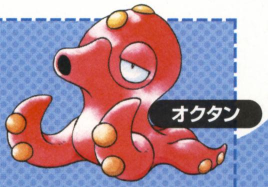
ニョロゾの進化形らしいが、進化条件は不明。いろいろ試してみよう。



やはりむしタイプか？ 指をクルクル回したら捕まりやすくなるかな？



体のトゲトゲにさわると痛そうだね。ウソついたら飲まされたりして？



テッポウオが進化してオクタンとなる。けっこう意外な進化形だね。

ヒメグマが進化して、一気に勇ましくなったという感じ。たよれそう。



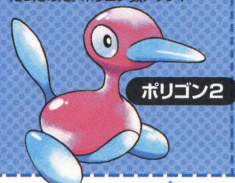
マグマッグの進化形。カラがついたけど、愛敬はあいかわらず。



かわいい顔して、じつはゴーストタイプと見たが、はたしてどうかな？



なんとポリゴンは進化するポケモンだったのだ。ポリゴン数アップ？



サナギラスが進化して、こんな強そうになってしまうとは驚きだぜ〜。



そして、俺は各々のバルド島、すなわち世界のズレの隙間をここ数ヶ月凝視してきた。最初に、隙間から見えたのは漆黒の闇の世界だった。しかし、しばらく凝視しているうちに、闇の中から突如、光る球体が現れた。それは、ヘンポだった。

ヘンポはドシンの下腹部にある球体の突起物である。

勇気を出して、ヘンポの中に入ってみると、そこには50,000人編成の超巨大なオーケストラがいて宇宙的な交響曲を奏でているのである。指揮者はもちろんサン・ラーだ。彼らの奏でる音楽はクラッシックの様でロックの様でプログレの様でアシッドフォークの様でアンビエントテクノの様でモダンジャズの様でヒップホップの様でノイズミュージックの様で演歌の様であった。何とも形容しがたいが、あえて、ジャンル名をつけるのであればアゲ・サゲ・ミュージック南国風と言っておこう。50,000人の演奏者は指揮者に対して、ある時は忠実に、ある時は無視し、ひたすら演奏を続けていた。演目は50,000曲あり、演奏時間はのべ50,000時間にも及んだ。まったくタフな連中だ。

フリーキーに展開される即興演奏の時々に、キメの瞬間がある。その一瞬を聴き逃さないように俺は集中していた。俺の白眼は真っ赤に充血していたという。

やがて終章。バルド島が沈んでいく。同時にソドル爺の輪郭が薄くなっていく。バルドとソドルは融解し、死んでしまった者の魂が輪廻した。破滅の日は復活の日でもあった。こんにちは、死んだ人。父さん、祖父さん、叔父さん。再び会えて、とても嬉しいよ。涙が出た。俺は彼等と再会するために、このゲームを作ったのだろう。

ドシンの屍の上に新しいリトルコンピュータピープルが誕生した。ヘンポが奏でる宇宙的オーケストラの演奏が再開される。今度の指揮者は誰だろう。俺にはまだ見えない。

ずっと、ここにいたいのだが、もう、次の宇宙へ行かなければいけない。

さようなら巨人のドシン。いつか、また、やろう。

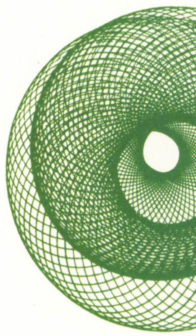
（文中の数字は株式会社ランドネットディディの公称会員数。その数は日々、増加中とのこと。その時々の数字に読み替えて下さい）



飯田和敏（いいだ・かずとし）一九六八年　東京生まれ。三十二歳。
左手に『狂い咲きサンダーロード』、右手に『爆裂都市』のビデオを持って母胎から現れた。産声は見たまんま一声「アス・ホール」。『巨人のドシン1』でゲームへの想いは一応、成就した。次の射程は『爆裂都市2000V』。

the end

文　飯田和敏
絵　ララスー・プーポ・ラボ



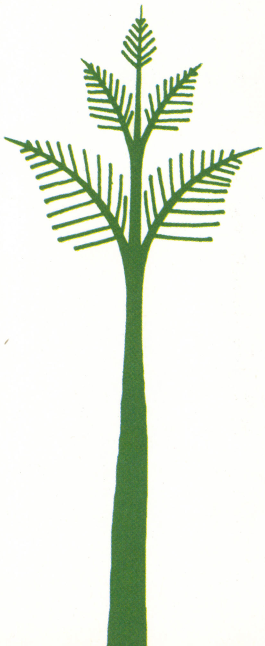
攻略、戦略、謀略、策略、略という略はぜんぶ省略してしまった行き当たりばったりが信条の巨人のドシンこと俺（や君）。毎日をのんべんだらりと暮らしている。俺（や君）はこの島の夜の世界を知らない。ここは南海の孤島バルド。テレビの中。

なに、木が欲しい？　やるよ。持ってくるから、そこで待ってな。ペタシ、ペタシ。
なに、アゲて欲しい？　いいさ。アゲるさ。ミョ〜ゥ、ミョ〜ゥ。
なに、サゲて欲しい？　わかった。サゲます。ボイン、ボイン。
なに、抱いて欲しい？　よっしゃ。抱いてやる。ハグ、ハグ。

バルド島の住人たちの行動はあらかじめ決定されている。彼等はプログラムから逸脱することなく与えられた職務を忠実にまっとうする赤・青・黄・緑、4種類のリトルコンピュータピープルたちだ。

一方、ドシンである俺（や君）は勝手気ままに行動する。木を運んできたと思ったら、転んで畑をぶちこわし、大きくなりすぎたあまり、気付かぬうちに人を踏み潰し、人々に尽くしていたかと思ったら次の瞬間、赤色巨人に変身し、集落を徹底的に破壊する。予期せぬ事態にリトルコンピュータピープルたちの秩序は一時的に乱れるのだが、しかし、しばらくすると、再びプログラム通りの動きを始める。だけれども、世界はさっきまでとは、ちょっとだけズレている。ちょっとのズレが蓄積され、いつしか世界は逆さまだ。その時、本当に、本当のゲームをして遊んでいるヤツは一体、誰だ？

2000年3月の時点でこの日本国には50,000もの巨人のドシンが存在していて、それぞれのドシンが、テキトーにアゲサゲしている。北海道から沖縄まで散在している巨人のドシンと南海の孤島バルド。
そんな膨大な数のバルド島の形は、全てが違っているはず。俺、最高に愉快な気分だ。



ポケモンシェルター

ポケモンカルチャー最前線

新学期を迎えんとするポケモンシェルターは、ポケモン文化を後世の人類に伝えるために結成された秘密結社であり、その自由な校風(?)は一般の人たちにも親しまれております。

花粉飛んでるか〜い！ 春休みももうすぐ終わっちゃうけど、新学期の準備は完璧かな？ めでたく新入生になれたヒトにも、惜しくも落第してしまったヒトにもみんなに等しく花粉は飛んできます。ここはひとつ細かいコトは気にしないで、麗らかな春を満喫しようではありませんか。

今回のToday'sスペシャルは久々のグッズ紹介。“ご無沙汰してます！ ポケモンセンター春の新学期特集”なのであります。ちなみに去年このコーナーでも紹介した、ポケモンセンターオリジナルの缶バッヂがいよいよコンプリートしました。“可愛い子には旅をさせろ”というか、“人間万事塞翁が馬”というか、少しばかり感慨深いできごとです。おまけにコンプリートしたヒトがだけもらえる豪華なプレミアムグッズもあわせて発表されました。これはだまって指をくわえて眺めているわけにはいきません。今回は特別に全151種類のバッヂをズラ〜っと並べたおしてみるコトにしました。そのほかに2000年になってから発売されたステーショナリーなんかもピピっと紹介しちゃいます。では、イッテみよう！

流行ポケモン通信、春の大スペシャル！

ちょっと目を離したスキにポケモンセンターが大変なコトになっていた！の巻。



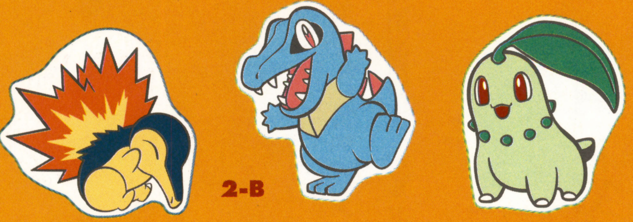
1



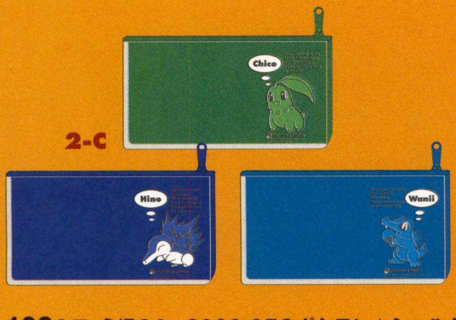
2-A



2-E



2-B



2-C



2-D

1 『ポケモン金・銀』と同時に発売されて大人気の『ポケットピカチュウカラー』に、ポケモンセンターオリジナルバージョンが登場だ。パールホワイトのオリジナルカラーに、ピカチュウのシルエットがデザインされている。ポケモンセンターでしか手に入らないレアモノだから、注目度アップは確実だね。ふしぎなおくりものをすれば、『ポケモン金・銀』もいっそう盛りあがるぞ！

『ポケットピカチュウカラーポケセンオリジナル』3,000円(税別) 発売中

2 ポケモンセンターオリジナルのステーショナリーシリーズに『ポケモン金・銀』の人気キャラクターが登場だ。すべてに3色のバリエーションがあり、ミドリにはチコリータ、紺色にはヒノアラシ、ブルーにはワニノコが描かれているよ。自分の好きなキャラクターでそろえてみても楽しそうだね。

2-A『コイルメモB5』各350円(税別) 発売中
2-B『タオルダイカット』各400円(税別) 発売中
2-C『ペンケース』各580円(税別) 発売中
2-D『クリアファイル』各180円(税別) 発売中
2-E『ビニールケース』各580円(税別) 発売中

P103 まずはこれ！ ズラ〜っと並んだポケモン缶バッヂ151種類。ここまでくると壮観です。さまざまなタッチで描かれた個性豊かなイラストは缶バッヂだけのオリジナルなのでコレクターアイテムとしては必須。コンプリートしたヒトだけがもらえるプレゼントは、151種類全部がディスプレーできるタペストリー。交換の方法は、ポケモンセンターでもらえる台紙にバッヂのパッケージ裏についているシールを151枚張りつけて店頭にもって行けばOK。ただし、交換できるのは2000年の12月末までなので、忘れないようにしよう。

『ポケモンバッヂ151』各180円(税別) 発売中

イトーヨーカドーでしか買えない！
別注『ポケットピカチュウカラー』をなんと！ 5名の読者にプレゼント。

クリアブルーとホワイトのカラーリングがメチャクチャカワイイ、ポケットピカチュウカラーが石川玩具から限定発売されるよ。全国のイトーヨーカドーで3月24日からいっせいに発売するから、お買い逃しなく！ また今回はなんと！ ファミ通64＋の読者5名にプレゼントしちゃいます。詳しくはプレゼントページをみてね！（提供／石川玩具株式会社）



『ポケットピカチュウカラー限定版クリアブルー＆ホワイト』
3,000円（税別） 3月24日発売



POKEMON BADGE 151





ポケモンセンターオーサカにゲームコーナー開設！

去年の12月、ポケモンセンターオーサカのすぐとなりに、ゲームコーナーができたのは知ってるかな？ 匡体の種類はUFOキャッチャー系とプリクラ系、ガチャガチャ系、その他もろもろといったカンジ。なかでも種類が豊富なUFOキャッチャー系グッズは、トーゼンながらポケモンオンリー。気合いを入れてゲットだぜっ！

ちなみにどうしても取れないというヒトは、ゲームコーナーのロゴの入ったグッズでガマン。ポケモンセンタートーキョウでも売ってるよ。

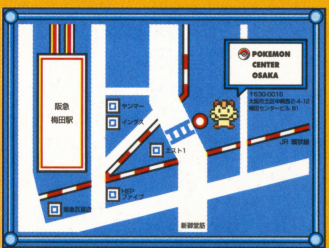


大きなマリルの看板がむかえてくれる、ゲームコーナー。営業時間は午前10時から午後8時まで。

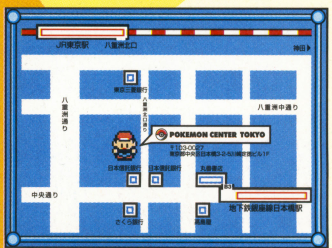


お宝いっぱいの店内。中央にはドーンとピカチュウが大仏様のように迎えてくれます。ちょっとこわい!?

OSAKA



TOKYO





「最近つまんねーなぁ」などとコンビニにたむろしている青少年に告ぐ!
♪幸せはぁ〜歩いてこない、だぁかぁら歩いてゆくんだねぇ〜、ってさぁイイ歌もあるんだし。ここはひとぉつ!
楽しいポケモンアニメでも観て、明日への活力を養おうではありませんか。
ポケモンアニメはどれをとっても名作ぞろいの、まさにアニメ界の『電話子ども相談室』。
つぎからつぎへと、抱腹絶倒のエピソードなんでございます。ささっ、遠慮せずに中にズズい〜っとね。

ポケモンフラッシュバック

いままで放映されたテレビアニメ版
ポケットモンスターの中から
観なきゃソンする名作をピックアップ!!

お金持ちにっ、なりたいかぁ〜! お〜っ! ってカンジでウルトラクイズみたいな始まりですが、今回は、ホントはコジロウちゃんはお金持ちだったのねぇ、というお話。ポケモンビデオ16巻に入っている『ガーディとコジロウ』。だいたい日頃から、「なんで家は大金持ちじゃないんだろう」なぁんて考えたコトはありませんか? なんとかチャンのお家にはクルマが3台もあって、おおきな犬がいて、おやつはおいしいケーキだし、自分用の部屋だってあるし……。なのにうちはお兄ちゃんと2段ベッドだし、お父さんの靴下はくさいし、お母さんはブスだし。あぁ、なんでこんな家に生まれてしまったの! な〜んて考えたことがないとは言わせない。でもね、お金持ちのお坊っちゃまにも悩みはたくさんあるみたいです。

とある街を通りかかったサトシたちがみつけた立て看板に"たずね人"コジロウの写真を見つけるところからお話は始まります。やたら長いリムジンで登場した執事にコジロウのコトをたずねられ、巨大なお屋敷へと向かったサトシたち。どうやらそこはコジロウの実家。つまりコジロウは超が20コくらいつくようなお坊っちゃまだったのです。しかしお屋敷には立派な棺おけがふたつ。コジロウの両親は死んでしまったのです。おまけにコジロウが許嫁(親が決めた婚約者ね)と24時間以内に結婚しないと全財産を寄付してしまう、という遺言を残して。それを知ったムサシたち、とーぜん黙っちゃいないわけで、イヤがるコジロウをムリヤリ結婚させようとハリキリます。でも、コジロウがイヤがるには、ちゃんと理由があったのです。

子どもの頃から「スプーンの(←これポイント。ハシじゃないのね)上げ下げから厳しくしつけられて、上流階級の生活にうんざりしていた」という、コジロウ。おまけにムサシにそっくりの許嫁、ルミカちゃんは動物使いのようにムチでコジロウをしつけようとせまってくる。お察しいたします、コジロウさん。そりゃ逃げ出したくもなりますわ。

最後はいつものドタバタのあと、コジロウと離ればなれになってしまったムサシとニャース。寂しそうにトボトボ歩いているところにコジロウが参上してめでたくエンディングをむかえるんです。が! ここでムサシがいいコト言いますねぇ〜。名言ですねぇ〜。え? なんて言ったか聞きたい? じゃあ特別に教えちゃいます。

「お金も正義もないが、ロケット団には自由があるんだ!」だってさ。カンドーしますなあ。えっ? タイトルの出てくるガーディはどうしたって?

このコーナーではみんなのオススメの話を募集しているよ! 応募する人はかならず第何話のどこがオススメかを明記のうえアンケートはがきか官製はがきで送っておくれ。あて先は
〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー ファミ通NP編集部
『ポケモンフラッシュバック』係まで

いつでも、どこでも日陰モノってのはいるもんです。ちょっとタイミングが悪かったり、
ちょっと見映えがよくなかったり、そんな理由だったりするんですけどね。
でもね、でもね、そんな日陰モノなんて呼ばれちゃうヤツらが、
じつはイイ味出してるもんなんです。
だから日陰モノこそ"麗しのポケモン"だったりするって寸法です。

麗しのポケモン

ポケモンといえばピカチュウやニャース。
でも、ほかにも、愛すべきポケモンたちがいる。

最近日本ではダチョウの養殖の研究がさかんに行われているらしい、というウワサを耳にしたコトはありませんか? なんでもダチョウのお肉は低カロリーの低脂肪でおまけに高タンパクと3拍子そろった健康食品候補なんだそうです、タマゴも大きいしね。ダチョウさんもウカウカしていられませんな。

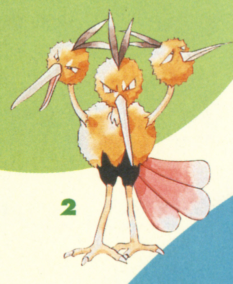
そんなダチョウにちょっぴり似ているドードーとドードリオが今回の主役です。なんといっても特徴的なのが、アタマ数。ドードーにはふたつ、ドードリオには3つもアタマがついている。これってどんな気持ちなんだろうか? 人間はひとつのアタマしかないけれど、けっこういろんな側面を持っているじゃないですか。そんなアタマがふたつも3つもあったら、相当思考がこんがらがっちゃうでしょ、フツーに考えて。おまけに隣のアタマとケンカになったらどうするの? 殴りたいけど、殴ったら自分も痛いし。かなり事態は深刻です。

でも、悪いコトばかりじゃないようです。とくに進化したドードリオは3つのアタマで高度な作戦をあやつったり、寝るときはどれかひとつのアタマが必ずおきていたりとか。まぁ、いつも同じ顔ぶれなのでお互いのコトが良くわかってるんでしょうかね。なんといっても話し相手がいつもいるので、退屈しないですみそうです。好き嫌いもバラバラだったりすると、バランスのイイお食事が可能だしね。

そして、当然というか、やっぱりというか足が速い。ドードリオは時速60キロ、ドードーは時速100キロで走るそうな。高速道走れまっせ、自走で。びっくりするだろうね、クルマで走っていたら後ろからドードーが抜いていったりしたら。おまけに空も飛べるなんて、よくよく見ればいいカンジでしょ?



1



2

1 ドードー(ふたごどりポケモン)
あまり上手ではないけれど、飛ぶコトはできる。なんといっても時速100キロの俊足が特徴。ドードーが走った後には、大きな足跡が残されている。バトルでは"ドリルくちばし"や"トライアタック"が得意だ。

2 ドードリオ(みつごどりポケモン)
めったに見つからない珍しいポケモン。ドードーのアタマのどちらかが分裂して3つになった変種らしい。3つのアタマは、"よろこび"、"かなしみ"、"いかり"の感情をあらわす。バトルでは"はかいこうせん"が使えるよ。

**昔から“春眠暁を覚えず”なんて申します。
ぽかぽかと暖かくなって、あまりの気持ちよさに
ついつい寝過ごしてしまう今日この頃です。
日だまりの中ピカチュウを抱いてお昼寝。
そんな夢でもみながらもうひと眠りといきたいですな。**

今回はポケモンの隠された本質といっても過言ではないテーマ、バトルについての考察です。ゲームとしてのポケモンがこれほど長く愛される秘密は、RPGとしての側面ではなく、バトルのためのツールとしての側に隠されているのかも知れません。またそれはゲームボーイの携帯性や通信ケーブルの特性など、さまざまな要因に支えられて成立しているようです。コミュニケーション能力が低いといわれる現代の子供たちにどうしてポケモンが受け入れられたのか、あらためて考えてみてはいかがでしょうか？

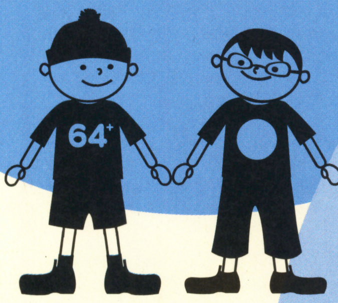
娯楽としての勝負

前回はゲーム版『ポケモン』の遊びの要素である「対戦」について、そこに「道具を使いこなす」という“ヒトの普遍的な喜び”が隠されていることを論証してみた。が、言うまでもないながら、「対戦」である以上「勝敗という結果」が必ずあるわけで、その勝敗もまた、『ポケモン』を遊ぶ子供たちにとっては、大きな魅力となっている。

誰でも勝つことは楽しく、負ければ不快となる。勝った者は勝利の喜びをもう一度味わいたいと思うし、負ければ次こそ勝ちたいと願う。だから「勝敗という結果」は、勝った者にも負けた者にも、繰り返し求められる。つまり「戦い・競い合い」とは、結果としての実利（戦争における領土の拡大から賭け試合の賞金にいたるまで、勝って何かの得をするということ）のみが求められて、行われるものではない。勝利を目指す戦いの経過そのものに大きな魅力があるのであり、だから遊び・娯楽には多く“戦いの要素”がある。

肉体的接触

じつは、こうした「戦いを遊びとして楽しむ行為」は、人間に限らないのだ。チンパンジーは遊びとして追いかけっこをするし、小犬どうしのじゃれ合いも、戦いの遊び化の一種である。ただし、これらの例とヒトの場合の違いは、その遊びの形態が、前者では肉体的（双方の直接の触れ合い）でしかないのに対し、後者は精神的要素（心理の読み合い・駆け引きなど）が強いということである。囲碁や将棋などの実例をいちいち挙げるまでもなく、ヒトは戦いの遊びにおいて、小犬やチンパンジーのような肉体的接触を求めるより、もっと精神的理知的な交戦を求める。



大人のための ポケモン講座

第10回・バトルの魅力

講師／長尾 剛

逆に言えば、肉体の直接的な触れ合いに遊びとしての楽しさを感じるのは、きわめて“動物的存在”なのだ。そしてすでにお気づきと思われるが、幼い子供ほど、戦いの遊びの中で、この肉体的触れ合いを求める。典型的な例は鬼ごっこで、この遊びは鬼役の子が他の子供を“つかまえる”ことで勝敗が決する。

それ以外にも子供の遊びには、手をつないだり（カゴメカゴメ）、叩き合ったり（チャンバラゴッコ）、身体をぶつけ合ったり（押しくらまんじゅう）と、肉体的接触によって成り立っているものが、多くある。

これは、子供＝“動物的心理の保持者”が、遊びに対して「勝利の喜び」を求めるのと同時に、互いに触れ合うことによる一種の「肉体的緊張感・高揚感」を強く求めているからである。赤ん坊は親にくすぐられるとキャッキャッと喜ぶ。幼い子供たちは小犬のようにふざけてじゃれ合う。子供は子供であるほど、肉体的接触に恍惚感にも似た喜びの感覚を得るのである。

対して大人の場合は同じ緊張感・高揚感でも、駆け引きや偶然性といった精神的なそれを多く求めるわけで、大人が、競馬やパチンコなどの賭け事を遊びとして楽しむのは、こうした心理的背景による。

バトル・コミュニケーション

さて、そこでゲーム版『ポケモン』の対戦遊びについてであるが、これは一見すると鬼ごっこのような肉体的接触を持つことのない形態のように映る。もともとがこの遊びのシステムは、基本的には二台のゲームボーイをつなげての「通信」なのであり、きわめて機械的な作業で、そこに肉体的接触などは発生しないようにもイメージされるだろう。

ところが、このゲームボーイをつなげるのに使われるケーブルは、わずかに一・五メートルほどでしかない。実際に操作してみると容易に実感できることなのだが、この程度の距離は、対戦中の双方の感情の起伏が、目の前に存在する相手の表情や息づかいや声を通じてダイレクトに感じ合える距離であって、つまり、いわば“空気の感触”としてきわめて肉体的接触に近い感覚が在るのだ。この一・五メートルという“短いケーブル”を使うことによりゲーム版『ポケモン』の対戦は、「通信」とは言え、双方が声しか交換し得ない電話や、ましてや声さえ使わないコミュニケーションであるパソコン通信などと比べて、はるかに“肉体的なコミュニケーション”としての度合いが強いのである。

要するに、だ。『ポケモン』の対戦遊びは、「勝敗」の楽しさを子供に提供していることは言うに及ばず、子供が動物として求め、喜ぶ「肉体的緊張感・高揚感」にきわめて近い感覚をも呼び起こすようにできている。子供が熱中するのは当然なのである。



バトルの醍醐味は、目の前の対戦相手を倒すことだ。それは動物としての本能に従った、自然な行動と言える。



人間どうしの対戦のおもしろさは、“バグ”である。コンピューターにはない個性やミスといった要素がポイントとなる。



マリオゴルフ倶楽部
Mario Golf Club

最終回 最後に飛び込んできたキャメロットの新作情報!!
We don't never say good bye...so long!!

『マリオゴルフ64』と『マリオゴルフGB』、楽しんでいますか？　今回は、ソフトの生みの親であるキャメロットの高橋宏之・秀五両氏に登場していただき、読者からこのコーナーを通じて寄せられた質問をぶつけることにしました。教えて、高橋兄弟!!

Q1 ソフトを購入された人からの反響はいかがでしたか？



宏之　『マリオゴルフ64』で子供とコミュニケートができました、という話は聞きますね。普段はゲームをやらないようなお父さんが、「お父さん、そんないろんなこと知ってるの!?」って尊敬されるタイトルになったようです。

秀五　「ゴルフってこんなにおもしろかったんだ!」っていうのを伝えられてうれしかった、みたいな親側の声をよく聞くんですよ。『マリオゴルフGB』は、僕らも個人的に相当遊び込んだゲームなんで、ぜひもっと遊んでほしい、っていう気持ちはあります。「遊んでみたら、やっぱりおもしろかった!」っていう声はありますから。



Q2 ずばり、『マリオゴルフ』の醍醐味はどこにありますか？



宏之　『マリオゴルフGB』で僕にとってのひとつの壁だったのが、"ゴルフ仙人"(※注1)。パターの重みがすごい伝わってくるんですよ。最後の9ホール目までいって、残りの距離が2メートルの簡単なパットを外したときなんてもう……実際のゴルフと同じ気分になりましたよ。外した瞬間、あぶら汗がダーッて流れてくるような(笑)。そのときは二度と立ち上がれないくらいのショックを受けるんですけど、「う～……またやろうかな」っていう(笑)。

秀五　あれはほんとに"仙人"って感じだよね。浮き世から離れないと、絶対クリアーできない(笑)。オルタネイト(※注2)にしても、もどかしいもんね。でも、そのイライラ感がたまらないでしょ？(笑)



Q3 初めて任天堂用ハードのゲームを作り終えての感想は？



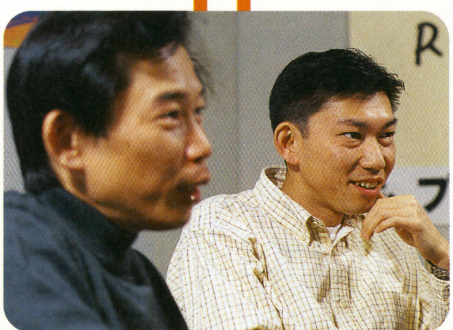
宏之　僕らが家庭用のビデオゲームにハマったきっかけは、『スーパーマリオ』や『ゼルダ』だったんです。だから、マリオのゲームを作るにあたってはそういうテイストのものを作りたい、って思っていたんですけど、ファミリーでこのソフトを楽しんでいただけているようですから、僕らの目標は達成できたかな、という感じはします。やり込めば歯ごたえがある、という部分も含めて、及第点を付けていいかな。

秀五　僕は、発売後にしばらくしてから、宮本茂さんのインタビュー記事で「『マリオゴルフ64』はいいゲームですよ」って話していた部分を読んだときに、まずホッとしました。宮本さんが作ったマリオのゲームを、自分たちがこれまで遊んできておもしろかった。そのマリオを使って自分たちがゲームを作ったときに、皆さんに楽しんで満足してもらいたかったんですけど、やっぱり宮本さんにどう思ってもらえるか、自分としては興味があったんです。その記事が載ったあとに直接宮本さんと話す機会があって、「よかったですね、つぎはどんなゲームをやるんですか？」って聞かれたときは、うれしかったですね。

Q4 盛り込みたくてもできなかった企画や、やり残したことはありますか？

宏之　最初に企画を詰めてから作るタイプなんで、迷いや悔いはないです。むしろ、途中でスタッフに「え!?　こんなにミニゲーム入れるんですか」とは言われました。『マリオゴルフGB』では、ずいぶんスタッフから抵抗されましたから。

秀五　とくに"お片付けゲーム"(※注3)は大変でしたね。普通なら、ホールアウトするまでは、1個のボールしか使わないけど、"お片付けゲーム"の場合はボールを10個使って、しかもその全部をリアルタイムで判定しなきゃならない。つまり、10ホール分が詰め込まれているようなものですから、とにかく処理が面倒なんです。だから一度、僕らの知らないうちに、スタッフの手で外されちゃってたもんね(笑)。「あれ？ なんでなくなってるの!?」って(笑)。





宏之　ただ、この作品で全部を出し尽くした、やり切ったというわけではまったくないです。新しいアイデアは当然ありますよ。いろいろとね。

メーカー／任天堂 価格／6,800円 ジャンル／スポーツ バッテリーバックアップ 振動パック対応 64GBパック対応



注1：コース上でのミニゲームのひとつ、“ゴルフ仙人のショートコース”。9ホールすべてを1オン・1パットでを決めなければならないという、非常に過酷な条件が設定されている。集中力が成否を大きく左右する。達成時と失敗時の気分はまさに天国と地獄。

注2：デューンクラブの練習場でのミニゲーム。プレイヤーは女の子と強制的にチームを組まされ、相手チームと勝負する。ひとつのボールを一打交代で打つことになるが、こちらが完璧なプレイをしても、コンピューターの操る女の子の調子次第では勝てなかったりするのがミソ。

注3：いろいろな場所に落ちているボールをカップに寄せて片付けるミニゲーム、“ちびっこゴルフ広場”のこと。1個のボールにつき制限時間は10秒となっており、飛距離とライ、そしてクラブの瞬間的な判断、さらにす速く正確な操作が要求される。

注4：「ハードのポテンシャル（潜在能力）は非常に高い」（宏之氏）、「ソフトの作り手の技量が要求されるハードだが、そういうほうが楽しい」（秀五氏）と、口を揃えてGBアドバンスの性能を高く評価するおふたり。今回のインタビューで初めて明らかになったオリジナルRPGは、壮大な物語の新しいスタートでもある、という。そして、携帯ゲーム機だからお手軽に、ということではなく、“これまでのRPGにない楽しみかたや進めかたの提示”といったさまざまな新しいことへのチャレンジを盛り込みつつ、ストーリーや世界観の壮大さを十二分に感じられるクオリティの作品を作る、とのこと。続報に期待したい。

注5：これもまた今回のインタビューでのスクープ。詳細については「まだ秘密です」とのことで、“大勢で楽しめる”というのがキーワード。これを聞いて、まっさきに思い浮かぶのが『マリオパーティ』だが、秀五氏の顔に浮かんだ自信満々の笑みを見ると、単なるパーティーゲームとはひと味もふた味も違ったものとなるのかも!?

Q5 続編や新作は出ないんですか？



宏之　たとえば『マリオゴルフ64 2』というタイトルのソフトを作るかどうかは別として、続編にあたる作品を出したら、より深い遊びかたができるゲームに進化してる、と期待していただいていいんじゃないかな。つぎは……GBアドバンスでオリジナルのRPGを出します（※注4）。これは、いままでずっとあたためてきた企画なんですよ。

秀五　そのほかにも、まったく新しいことにチャレンジしているプロジェクトも進行中なんですよ（※注5）。こちらはRPGじゃなく、N64とGBカラーが64GBパックでリンクするようになって、大勢で遊べるタイプのゲームです。任天堂テイストを持つ作品ですけど、「おお、今度はこうきたか！」って驚いてもらえると思いますよ。



Q6 最後に、『マリオゴルフ』未体験の読者に一言お願いします。

宏之　マリオが出ているということで“遊びごたえがマイルドなゲーム”というイメージで手に取られてないユーザーもいらっしゃるのかもしれないですけど、チャンスがあったらぜひ触れてほしいと思ってます。ファミリーでワイワイ遊べるソフトではありますけど、ゲーマーがやっても歯ごたえがあるくらい、かなり奥深く作ってあるんです。それがユーザーに対して意外に伝わっていなかったのが、正直なところちょっと残念ですね。

秀五　ゲームでの目標というか、やるべきことはいっぱいあるんですよ。たとえば『マリオゴルフ64』のリングショットにしても、「全部のキャラクターでクリアーしてみてよ！」っていうのを感じ取ってほしいですね。いわば、われわれからの挑戦状ですから（笑）。

高橋宏之　（たかはし・ひろゆき）



'57年生まれ。『ドラゴンクエスト』などのプロデュースを手がけ、'91年にはセガ・エンタープライゼスと共同出資でゲーム企画・プロモーション会社「ソニック」を設立。代表作は『シャイニング』シリーズ（セガサターン）。

高橋秀五　（たかはし・しゅうご）



'62年生まれ。宏之氏の実弟。'91年ソニックに参画。『シャイニング』シリーズ（セガサターン）のディレクションを担当。'94年にキャメロットを設立。代表作は『みんなのGOLF』（プレイステーション）。







『マリオゴルフ』とキャメロットの快進撃はまだまだ続くのです!!

高橋兄弟、お疲れさま！　……というつもりでキャメロットを訪ねたのですが、おふたりの目はすでに現在制作中の新作に向けられており、今回のインタビューでも、かなりの時間をその説明に費やしてくださいました。『マリオゴルフ64』、『マリオゴルフGB』に続くキャメロットの新作にご期待ください!!　そして、5回に渡ってお送りしてきたこの連載も今回で最終回ですが、『マリオゴルフ』はまだまだ奥深いソフトです。末長く愛して、ずっとずっと楽しんでいってくださいね。皆さん、本当にありがとうございました!!

2000 5



ニンテンドウオールスター！

大乱闘スマッシュブラザーズ！

任天堂 1999年1月21日発売 価格5,800円

1999 6  実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

1999 7  ブラストドーザー

1999 8  ウェットリス

1999 9  スターフォックス64

1999 10  ウェーブレース64

1999 11  ゴールデンアイ007

1999 12  F1- WORLD GRAND PRIX

2000 1  バンジョーとカズーイの大冒険

2000 2  ヨッシーストーリー

2000 3  1080° スノーボーディング

2000 4  F-ZERO X

闘争本能を刺激する N64最高の対戦ゲーム！

小学校時代のオレは、自他ともに認めるゲームっ子だった。学校が終われば自分や友だちの家に集合して、大勢でゲームを楽しんでた。『キングオブキングス』などのシミュレーションゲームで対戦したり、『スーパーマリオ』をみんなで交代でプレイしてクリアーしたり……。そうやって仲間といっしょにプレイして楽しんできたゲームの本数はかなりのものだ。そのなかで、もっとも盛り上がったゲームは、やっぱりというか、対戦、または協力するタイプのアクションゲームだった。『ダウンタウン熱血物語』で協力しつつもいきなり味方を攻撃してみたり、『ファミリーボクシング』でガチンコの殴り合いをくり広げていたってワケだ。相手がコンピューターではなく人間だというだけで、同じゲームでもおもしろさがまったく違う。いま思えば、そのころから、人と対戦することのおもしろさってヤツを本能で感じていたんだろう。時間を忘れて何度も何度もプレイし続けたもんだ……。

現在のオレは、ファミ通にも入り、さらに多くのゲームをプレイしてきた。なかでも対戦モノは自分でいうのも何だけど、ハッキリ言って強いし大好き。編集部でも毎晩いろんなゲームで対戦している。結局、いくつになっても、やってることはたいして変わってねえんだけどな。その編集部で、発売から1年以上たっている対戦ゲームがいまだに根強い人気を誇っている。それが今回紹介する、『大乱闘スマッシュブラザーズ！』だ。

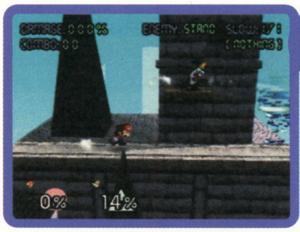
編集部にはじめてサンプルROMが届いたその日から、対戦は異様に盛り上がった。マリオ、カービィ、ピカチュウと言った、任天堂が誇るスターキャラクターたちが殴るは蹴るはの大乱闘をくり広げている時点でかなり笑えるんだけど、おもしろさの本質はそんなところじゃあなかった。相手をどこで吹っ飛ばすかの読み合い。吹っ飛んだ相手にトドメを刺すために仕掛ける追い打ち。飛ばされた側は、リングへ戻るためにさまざまな方法を考える。高く飛んで戻るか、ワザとギリギリで戻るか、必殺技で戻るか……。そんな駆け引きがつねにくり広げられる。しかも相手はひとりじゃあない。4人同時でのプレイならば、自分以外はみんな敵。情け容赦無用のバトルロイヤルってワケだ。少しでも弱ったヤツは的にされ、また、独走しそうなヤツも的にされ……。いかにほかのプレイヤーを出し抜くかという狡猾なやりとり。さまざまな思惑が画面上で交錯する……。

1プレイの時間は短いモノのそのバトルはとても濃密で、プレイヤーたちを確実に引きつける。数ある対戦モノのゲームのなかでも、間違いなくトップクラスといえるおもしろさ。もしも、まだこのゲームをプレイしていないという不幸なプレイヤーがいたら、いますぐにでも手に入れてプレイして欲しい。登場するキャラクターたちはかわいいけれど、プレイヤーである人間たちがやることはホントえげつない。まるで本能がそうさせるようだぜ……。人間の本能を呼び覚ます。そんなゲームが、この『スマッシュブラザーズ！』って言うわけだ。ビリビリしたアツいやりとりが味わえるぜ。

byブンブン丸
(オレのバットは当たると死ぬぜ!?)



このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。


1


2


3


4

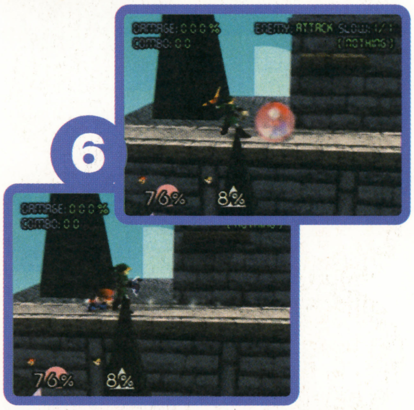
とりあえず大まかな操作なんかを覚えて行きましょうか！

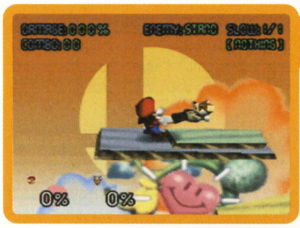
3Dスティックの倒し具合によって、移動速度や攻撃方法が変化するこのゲーム。少しだけ倒して歩いたり、ぐいっと倒してダッシュしたり、独特の感覚に慣れることが必要❶。Aボタンは攻撃に関するボタンで、押すと威力は弱いが隙の少ない弱攻撃❷。3Dスティックを倒しながらだと威力の大きい強攻撃❸。3Dスティックを大きく同時に倒すと、相手をぶっ飛ばせるスマッシュ攻撃❹。強攻撃とスマッシュ攻撃は、上下左右4方向での使い分けが出来る。下Cボタンか、3Dスティックを上に倒せばジャンプ。3Dスティックのほうが大きいジャンプができるので、基本はそっちを使うが、Cボタンの低いジャンプも状況によっては有効だ。もちろん、ジャンプ中でも攻撃は可能❺。Rボタンを押していればガード状態に。敵の打撃技などの攻撃を防御することが出来る。このガードの使い方をマスターすれば、そう簡単にやられることはないだろう。ちなみに、ガード中に3Dスティックを大きく左右に倒せば、一瞬無敵になる緊急回避が発動❻。これで敵の攻撃をかわして反撃に転じようぜ。

さらに覚えてかなきゃならない基本操作はこーんな感じ！

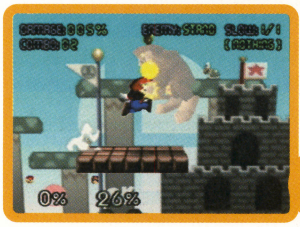
Zトリガーを押すと手やフックなどで、なにか掴もうとするモーションが出る。コレは投げのモーションで、相手を掴むことが出来る。掴んだあとに3Dスティックを倒せばその方向へ相手を投げ飛ばす❼。キャラクターによってその効果はバラバラだ❽。Bボタンを押せば各キャラクター得意の必殺技が炸裂❾。同時に3Dスティックを上に倒せば、ほとんどのキャラクターが上昇する特性の必殺技を出す❿。これをジャンプ中や空中で行えば、相手の攻撃でステージから落ちそうなときの復帰に使えるぜ。3Dスティックを下に倒した場合も必殺技が変化。攻撃よりも特殊な必殺技が多いいかな⓫。キャラクターによって攻撃や移動など、その特性はガラリと変わる必殺技。この必殺技の使い勝手が、そのキャラクターの使いやすさに結びつくのは確かだ。ただし、アクの強い必殺技が使いにくいと言っても、それを使いこなせれば爆発的な強さが手に入るのも確か。そのキャラクターならではのプレイスタイルを確立すれば、トップは間違いないぜ！⓬


5


6


7


8


9


10

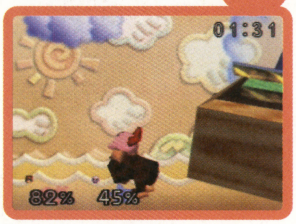

11


12

このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。


13


14


17


18

登場するアイテムは多種多様！コレを使いこなさなきゃ即死！

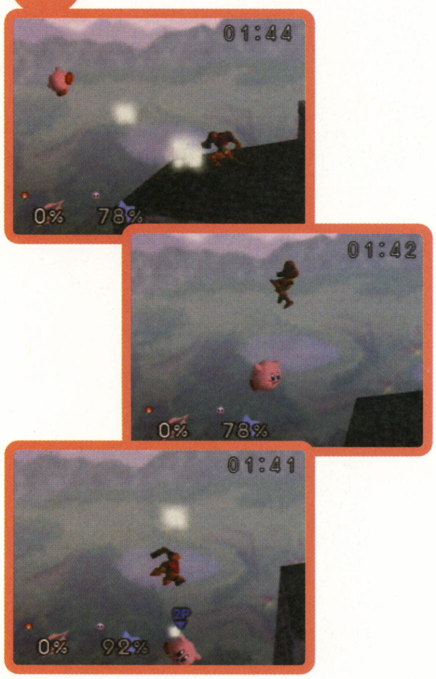
アイテムはタルやカプセルといったもののなかに入っている。コレを投げるか攻撃すればなかからアイテムが出てくる。敵をラクに葬るハンマーや体力を回復するハートなど、これらのアイテムをいかに手に入れ、有効に使えるかが勝敗に大きく影響する⑬。手に入れたアイテムは、3DスティックとRボタンで投げるコトができるのを覚えておこう。3Dスティックを大きく倒せばスマッシュ投げも可能だし、好きな方向への投げ分けもできる。コレで相手を仕留めるチャンスは多い。ファイヤーフラワーやレイガンと言った飛び道具は、弾切れの前に投げて使ってしまうのがベスト⑭。うまく連続で当てられるように練習しよう。だが、どんなに役に立つアイテムも、まずは手に入れなくては話にならない。自分がアイテムのいちばん近くにいてすぐに取れるようなら問題ないが、敵が近くにいる場合はアイテムを取るための駆け引きが必要になる。最速で取りに行くか、取りに来たところを攻撃するか、さらにその隙にかっさらうか……。相手の行動を読んでのアクションが必要になってくる！⑮　また、最強の呼び声高いハンマーも、慣れれば潰すことができるので覚えておくように⑯。

相手に確実にトドメを刺す！ヤラれるまえにヤレ！

ダメージを与えてからスマッシュ攻撃や投げでフィニッシュって言うのがトドメを刺す大抵のパターン。ここでは、そのトドメを刺すパターンをいくつか紹介しよう。まずはドンキーやヨッシーなどの特殊な投げは、それだけでフィニッシュに繋がる。ドンキーなら相打ち覚悟で掴んだまま飛び降りればいい⑰。ヨッシーならリングの端で飲み込んで、卵にした状態で落としてしまえばいい。投げ以外なら、攻撃を連続で当てる、いわゆるコンボ技が重要。相手を攻撃で浮かせたあとに上へのスマッシュ攻撃でさらに上へぶっ飛ばす空中コンボ⑱や、リング外の空中に飛ばして下方向へのスマッシュ攻撃でトドメを刺すパターンだ⑲。どちらの空中コンボも、ほとんどのキャラクターで使うことができる。各自の強攻撃や必殺技、それとスマッシュ攻撃に応じたコンボを開発しよう。また、その時の体力で相手が吹き飛ぶ距離も変わるので、空中コンボはその瞬間のアドリブも重要になってくるってわけだ。


15

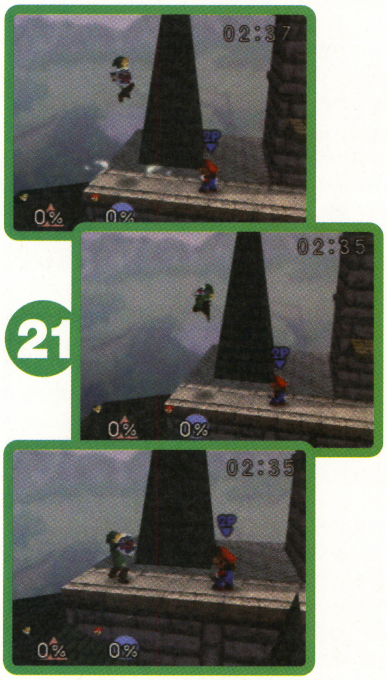

16


19

対戦で有効なテクニックはまだまだ隠されている！

ここでは対戦全般で有効なテクニックについて紹介していこう。スマッシュなどの各攻撃のほとんどは、自分も攻撃を出すことで相殺することができる。ただし、この技の攻撃力の差が10の範囲に収まっているモノでのみ可能だ。威力の低い飛び道具などを連発してくるようなヤツなどなんかには、弱攻撃で相殺して反撃なんかも狙っていい⑳。ヘタにガードしてガードバリアーを削られるよりはいいだろう。基本テクニックで有効なのは、相手の攻撃を受けて地面に叩きつけられる瞬間にZトリガーで取ることができる受け身。これは、自分のジャンプ攻撃の着地の隙を減らすのにも使うことができる。たとえばリンクの下突きなどで着地する瞬間、普通ならその場で硬直してしまうが、Zトリガーを押せばす速く動き始めることができるのだ㉑。ほかのキャラクターでも、攻撃の隙を軽くできる技はあるので、必ず覚えておこう。　対戦中はただ闇雲に敵に突っ込むのではなく、全体の戦況を意識して戦うことが大切だ㉒。意識すれば、敵同士の小競り合いをうまく利用して攻撃なんてコトもできるようになる㉓。また、逆に相手にそういうことをされないように、各プレイヤーの動きを頭に入れて戦うのはもちろん、誰が狙われているのかなど、試合の流れを読むことも重要だぜ。


20


21


22


23

2対2の熱いバトル！チームでの戦いを極めろ！

チームバトルはなんといってもいかに協力できるかがカギ。あらかじめお互いの約束事や役割を決めてプレイすると、コンビネーションがスムーズになってくる。設定で味方同士の攻撃がアリの場合は、フォックスやネスなどにビーム攻撃を撃ち込んで利用するなんてコトもできる㉔。ネスならば味方の攻撃で回復ができるんだから使わない手はないだろう。掴んだ状態で、動けない相手を攻撃するというのも有効なプレイのひとつ㉕。ただし、相手に逃げられてしまうコトもあるので、相手に悟られないように協力することが大切だ。ほかにも、味方がスマッシュ攻撃でぶっ飛ばした敵をさらに攻撃したり、ポケモンを利用しての攻撃など、そのバリエーションは無限といっても過言じゃないぜ。


24


25

ゲームのハテナ

モンガイカンのゲーム論
サカタカツミ

第10回 閑話・遊び手のレベルは下がったのか？

先月の本欄で、最近のテレビゲームソフトはサービス過剰なのではないか、遊び手の自由度が下がって機械に遊ばれてしまっている感がある、と述べた。しかしよくよく考えてみると,サービス過剰の方向にソフトウェアを持っていかなくてはならない原因は、遊び手の側にも問題があるのではないのか、と思えてきた。今月はそのあたりを。

最近気になるテレビのテロップ

最近のテレビ番組を見ていて気になるのは、その説明過剰ぶりである。特にバラエティ番組はその傾向が強い。

例えば、出演者の発言をなぞるように画面にテロップを入れる。また、画面の中の注目すべき点を、わざわざ矢印で指し示す。さらには、笑って欲しいシーンにはきちんと笑い声をかぶせる。と言ったように、ガイダンスに溢れている。なぜこんなに、饒舌なテレビ番組が増えたのか。

カンタンに言えば、演出のテクニックだということになる。しかし、コトはそんなに単純ではないように思える。

後からかぶせる笑い声は、バラエティ番組では古くから使われてきた演出手法だが、最近のものは意味が少し異なる。昔は臨場感を増すためだったはずなのに、今は、ここで笑うんですよという合図になっている。

同様に、文字テロップは、音声を聞いていればわかるはずのところに敢えて文字を入れる。そのことにより、この台詞は重要なんですよ、と見ている人に印象付けている。矢印に至っては、見ていれば話の流れでわかりそうなものをしつこく指し示すことで、確実にそこに注目させようとするのだ。

まあ、サービス過剰である。

リテラシーが低下しているのか

製作者サイドに立って、わかりやすい番組づくりをしている、と言えば聞こえが良い。が、実は視聴者のレベルが下がったために、過剰なほどの説明をしないと視聴者が理解できなくなっているのではないだろうか。あくまで仮説だが。

まあ、バラエティ番組が多くの仕掛けを使って番組を説明しなくてはならない理由は、楽屋落ちのネタが極端に増えていて、予備知識がないと理解できないものが結構あるところにもよるのだが……。

それを差し引いても、恐らく、ある事象をきちんと見聞きして、それを理解する能力が、近年低下しているのではないかと思う。

ヒトの話がきちんと聞けない。ある事柄を把握しながら見ることができない。どこがツボなのか正確にはわからない。だから、面白さが理解できない、そして、どこで笑わなくてはならないのか、それすら見失ってしまう。バラエティ番組を＜情報＞という言葉に置き換えると、話はより理解しやすくなるかもしれない。

理解するためのリテラシー(素養)が大きく低下してしまったということなのか。

ヒトが情報を理解するその仕組

ヒトが情報を理解するという仕組について語った好著がある。情報建築家のリチャード・ソウル・ワーマンは、その著書『理解の秘密』(NTT出版)の中で、ヒトの理解について次のように述べている。

大半のヒトは、あるインストラクション＝指示に従うように、通常は条件付けられている。「赤信号では止まりなさいよ」という指示には、無条件に従おうとするのだと。さらに、多くのヒトは、インストラクションに従いたいと思っているはずだと。

要は、幼少期からの教育＝言われたとおりにしなさいという言葉、を繰り返し聞いていることによって、ヒトは言うことに従う（それが正しいことならば）方が楽だということを経験的に知っているのだと。まあ、その通りだろう。

黙っていたら、指を指されたほうに向いてしまうのがヒトなんだ、と言うことだ。どんどん考えなしに、指示にしたがってしまう。悲しい性だ。

テレビゲームソフトに当てはめてみれば、このインストラクションが上手く行われているものが、ゲームバランスに優れた、好ソフトと呼ばれているのではないだろうか。

例えば、難易度そのものは高くとも、そのソフトのインストラクションが自然で、プレイしている際にストレスを感じなければ、楽しめるはずだ。逆にそれほど難しくないが、インストラクションがいま一つなために、遊べないゲームも多い。

今のテレビゲームソフトには、考えさせる要素は必要ではあるが、理解のリテラシーが下がっている遊び手にストレスを感じさせないよう、一定の枠を設けてやる必要がある。それが、過剰ともいえるサービスに繋がっているのだろう。

テレビゲームは、もはや遊びではなく、提供された情報を消化するだけのものになっているのかもしれない。さびしいけれど。

情報化社会と言われて始めて久しい。徐々にではあるが、ヒトは思考能力を必要としなくなりつつあるのかもしれない。情報を消費することだけに忙しく、ガイダンスなしでは、もはやなにもできなくなっている。これは情報の大量流通が生み出した弊害に他ならない。浴びせ掛けられる情報を処理するためには、自らで考えている時間などない。なによりヒトは、考えないように育てられているのだから。

街に溢れている（ある意味タダの）情報が、これだけ至れり尽せりなんだから、ワザワザ購入するテレビゲームソフトなぞ、もう、痒いところに手が届いていていないと、満足感が与えられないのも当然だろう。テレビゲームソフト内での、遊び手の自由度を下げてしまっているのが、ほかならぬ遊び手自身だったとは、皮肉なことだ。

なぜ安易にパートIIなのか

話題はすっかり変わって。

ヒットソフトウェアには必ず続編がある。パートIIなど当たり前、VIだVIIだと出てしまう。メーカーサイドの戦略に乗せられているなぁと思いながらも、結局、買ってしまうんだよね。

実はこの戦略、買う側の心理を実に利用しているということに、気がついていないヒトが結構多い。このココロの動きを理解すれば、日清食品のカップヌードルがいまだにコンビニエンスストアで売れ続けている理由がわかるかもしれない。って、意味不明な来月への前振りです。お楽しみに。



考えなくていいのは楽だが…

イラスト／西小野ゆうこ

サカタカツミ プロフィール
皆様からいただいたメールにはすべて目を通しています。貴重なご意見が多いので嬉しいです。サカタが主宰しているサイトへも一度足をお運びください。URL→http://www.faddist.net/でどうぞ。ゲーム関連ではないけれど、役立つ情報があるかも。

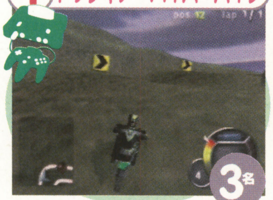
PRESENT
see P.113

PRESENT for You

本誌記事中の「PRESENT」マークのあるソフトやトイは、このページでプレゼントしちゃいます。応募方法が2通りあるから、よく読んでね。

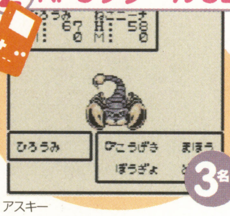
アンケートはがきで応募!

1 トップギア・ハイパーバイク



ケムコ　3名

2 RPGツクールGB



アスキー　3名

3 TRICK BOARDER GP



アテナ　3名

4 じゃがいぬくん



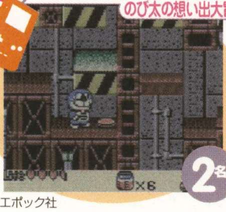
ビクターインタラクティブソフトウェア　3名

5 シルバニアメロディー ～森のなかまと踊りましょ!～



エポック社　2名

6 ドラえもんメモリーズ のび太の想い出大冒険



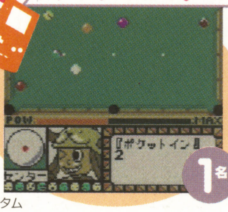
エポック社　2名

7 トレード&バトル カードヒーロー



任天堂　5名

8 ファンク the 9ボール



タム　1名

9 本格花札GB



アルトロン　3名

10 メタファイトEX



サンソフト　3名

11 メタモード



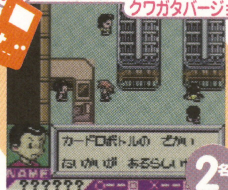
コーエー　3名

12 メダロット・カードロボトル カブトバージョン



イマジニア　2名

13 メダロット・カードロボトル クワガタバージョン



イマジニア　2名

希望のソフトが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品番号、本誌に対するご意見・ご希望を記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。

応募締め切り **2000年4月21日(金) 消印有効**
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

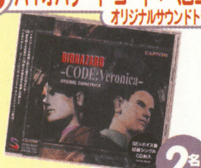
官製はがきで応募!

14 SPAWN オリジナルサウンドトラック



提供 カプコン　1名

15 バイオハザード コード:ベロニカ オリジナルサウンドトラック



提供 カプコン　2名

16 バスラッシュ発売記念特製ワーム



提供 ビスコ　10名

17 ポケットピカチュウカラー!金銀といっしょ



提供 石川玩具　5名

18 MTB Tシャツ（青・水色）



提供 マルイ　各1名

19 カスタムロボティクスシリーズ



A レイカスタム　B フレアカスタム　C ロビンカスタム　D ドレイクカスタム

提供 バンダイ　各3名

20 蒲焼さん太郎



提供 やおきん　3名

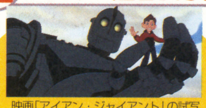
21 秘密のプレゼント

目次ページにある表紙クイズ、「カービィを探せ」の答えをお送りください。解答は、「下から」何段目の「右から」何番目のカービィがほかのカービィとどう違うかを書いてください。



提供 ファミ通NP編集部　5名

22 アスキー連合試写会



映画「アイアン・ジャイアント」の試写会に抽選で300組600名様をご招待
日時：2000年4月11日(火)
18:30会場 19:00開映
場所：東京ヤクルトホール
配給　ワーナー・ブラザース映画

※なお、このプレゼントの応募締め切りは、4月3日（月）消印有効とさせていただきます。

希望の商品が決まったら、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号、希望商品番号と商品名、それぞれの記事に対するご意見、ご希望をご記入のうえ、下記のあて先までお送りください。ひとり何通お送りいただいてもけっこうです。

あて先
〒151-8720　東京都渋谷区代々木4-33-10
（株）アスキー　ファミ通NP編集部
ファミ通64+5月号プレゼント係

応募締め切り **2000年4月21日(金) 消印有効**
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ(2/18〜3/24)

『カードヒーロー』が遂に発売になった！　売り切れ店続出だったけど、もう手に入ったかな。本誌の付録をぜひ活用してくれ。ほかにも64DDの第2弾ソフトや『ハムスターパラダイス』の続編など、注目ソフトがぞくぞく登場だ。

GAMEBOY

- RPGツクールGB
- □いアタマを○くする 常識の書
- □いアタマを○くする 難問の書
- シルバニアメロディー —森のなかまと踊りましょ!—
- じゃがいぬくん
- TRICK BOARDER GP
- トレード&バトル カードヒーロー
- ドラえもんメモリーズ のび太の想い出大冒険
- ハムスターパラダイス2(ちゅー)
- プロ野球シミュレーション ポケットプロ野球
- ファンク the 9ボール
- 本格花札GB
- 名探偵コナン〜からくり寺院殺人事件〜
- メタファイトEX
- メタモード
- メダロット・カードロボトル カブトバージョン
- メダロット・カードロボトル クワガタバージョン

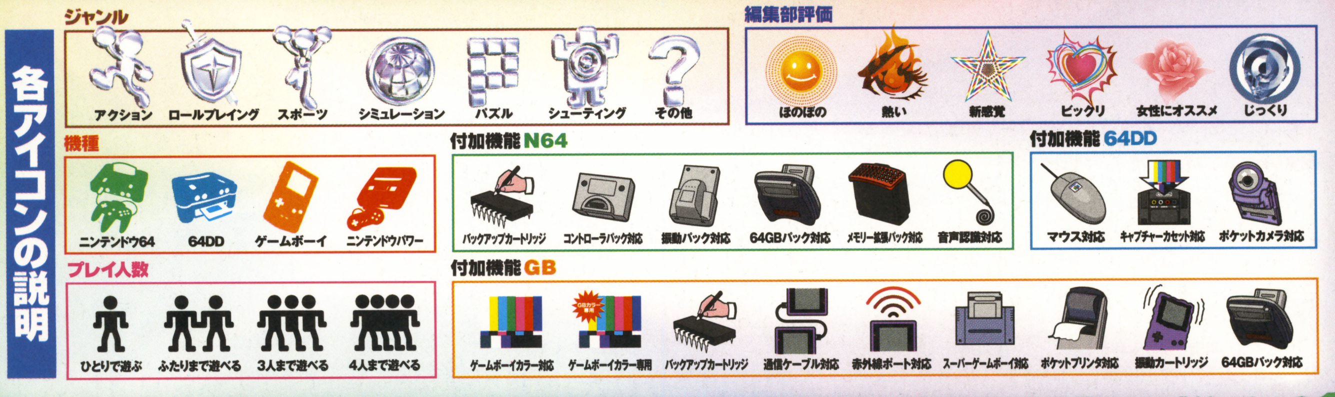
NINTENDO64 DD

- シムシティー64
- マリオアーティスト タレントスタジオ

NINTENDO64

- トップギア・ハイパーバイク

各アイコンの説明



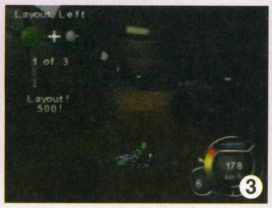
トップギア・ハイパーバイク

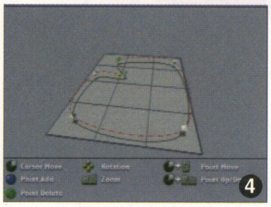
2000年3月17日6,980円
ケムコ

華麗なコースを思うがままに駆けぬけろ！

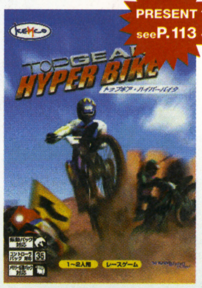








❶バイクの揺れ具合がイイ感じだ。❷マシンのカラーも自由自在。❸華麗な技を決めろ！ ❹“トラックエディタ”を遊びたければ、“メモリー拡張パック”を用意しよう。



PRESENT seeP.113

ここに注目！

実車を使用した豊富なバリエーションのバイクを駆使してエキサイティングなレースをくり広げよう。いままでにないコースエディット機能は必見!!（広報　多田さん）

N64で好評の『トップギア』シリーズ最新作はオンロードもオフロードもありのかっ飛びバイクレース。まず“シングルレース”では、能力の違うバイクやライダーを選択してコースにチャレンジ！　ライバルレーサーを追い抜きトップでゴールすることが目的だが、コース上には“ニトロ”など一時的に加速するアイテムが落ちている。うまくゲットしてライバルに差をつけよう。さらに、コース上でさまざまなスタントを決める“トリックアタック”や、20以上のレースでの獲得ポイントによって総合順位が決まる“チャンピオンシップモード”、さらにはコースを自由に作れる“トラックエディタ”など盛りだくさんのモードも用意されている。N64ならではの美しいコース風景に見とれて、コースアウトしないようにね。

マリオアーティスト タレントスタジオ

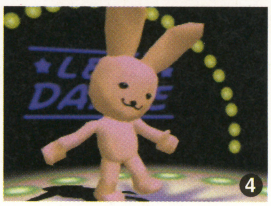
2000年2月　順次配布中
任天堂

64DDでキミも今日からアーティストデビュー！









❶タレントは顔が命!?　今回は困った表情にしてみました。❷字幕をつけてムービーらしさを演出。❸作ったタレントはちゃんとセーブしておこう。❹ダンスさせることもできる。動きがとってもリアルなんだ。



ここに注目！

付属の“キャプチャーカセット”で取り込んだ自分や友だちの顔でタレントを作り、ショータイムモードで動かしたり、自作のムービーに登場させたりなどおもしろ機能満載だ。（広報担当　塚本さん）

64DDの性能を活かしてクリエーター気分を味わえるマリオアーティストシリーズ。そのつぎなるソフトが登場だ。『タレントスタジオ』はその名のとおり自分だけのオリジナルタレントが作れちゃう画期的なソフト。作りかたはとっても簡単で、顔や衣装などのパーツを組み合わせるだけ。豊富なサンプルが用意されており、バリエーションは無限大！　タレントが完成したら、今度はショートムービーを作ってみよう。タレントの表情や動きを考えて、背景やテロップなどをつけ加えたら完成だ。タレントたちの動きは本物のようで、まるで映画監督になったつもりで遊べるぞ。また、ソフトに同梱される“キャプチャーカセット”や、別売りの“ポケットカメラ”にも対応しており、自分自身や友だちをタレントにして遊ぶのもおもしろい。

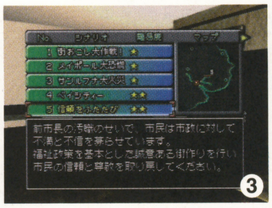
シムシティー64

現実のように作れる立体のシティー！

2000年2月　順次配布中
任天堂









❶立体感あふれる街並み。❷街中を歩くことによって、市民の生の声を聞くことができる。街づくりに反映させよう。❸最初にでてくるシナリオをクリアするとより難しいシナリオが遊べるようになるぞ。❹夜になると、自動車のヘッドライトやビルの窓に明かりが灯るのだ。



ここに注目！

今作はカメラアングルを変えたり、自分で作った街の中に入って、住民と話をしたりできるようになったので楽しさがさらにアップ！
（広報担当　塚本さん）

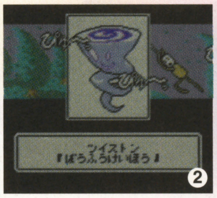
市長となって市政を運営していく名作シミュレーションゲームが、グーンとパワーアップして64DDで登場するぞ。商業、工業、住宅、3つのエリアをバランスよく配置し、都市を発展させていこう。今回用意されたモードは3つ。初めてシムシティーシリーズを遊ぶ人はビギナーズモードを選ぼう。Dr.ライトや新キャラクターのMs.トンプソンが街づくりをアドバイスしてくれる。シナリオモードではそれぞれの条件をクリアーして、都市の存続を守っていこう。キミの市長としての腕前が試されるぞ。フリーモードではゴールが無いので自分の思いどおりに自由に街を作ろう。新たに追加された機能として街の中を歩いたり、『ペイントスタジオ』で作ったデータをもとにオリジナルキャラクターを街中に登場させることができるぞ。

ファンク the 9ボール

新感覚のビリヤードゲームが発売だ

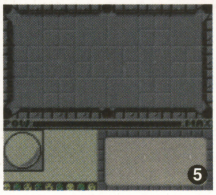
2000年2月19日3,980円
タム











❶角度やショットの強さを決めて、勝利を目指せ。❷“タマッピィ”発動。相手を困らせてやれ。❸ビリヤードクラブにいるかわいいキャラクターたち。❹お気に入りの音楽で遊べるのはうれしいね。❺ビリヤード台のグラフィック変更も可能。



PRESENT
see P.113

ここに注目！

初心者でも簡単に楽しめるポップでカラフルなビリヤードゲームです！　“タマッピィ”を使って、ゲームを盛り上げたり、“ペイントごっこ”でゲーム画面を自分好みに変更もできます。
（開発&広報　大庭さん）

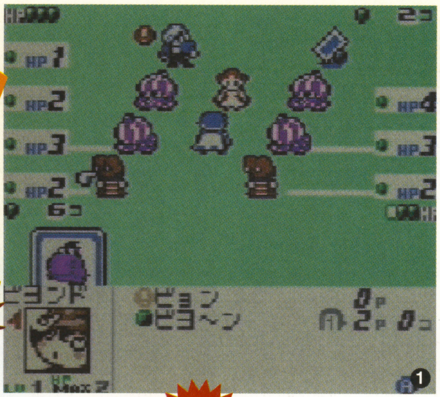
ビリヤードでおなじみのナインボールが楽しめるゲームが発売されるぞ。でも、ただのビリヤードじゃない。試合まえに、1から8までのボールのいくつかに“タマッピィ”という精霊をセットしておく。それにショットが当たれば、精霊がそれぞれの能力を発揮するのだ。たとえば、“ブラックメン”というタマッピィは、相手の番になるとボールを黒く染めてしまうから、“ネクストボール”がどのボールかわからなくしてしまう、など、勝負を有利に進められるタマッピィが20種以上もいるぞ。タマッピィは、相手から勝負に勝てば、好きなものをひとつ奪うことができる。いろんな能力を持つタマッピィをどのボールにセットしておくかが、勝負の分かれ目になるってワケだ。もちろん、タマッピィを使わない通常のナインボールや、通信ケーブルを使った友だちとの通信対戦も楽しめるのだ！

はみだしN64&GB　最近、タムの社内では飛行機シミュレーターが流行っています。次回タイトルは飛行機ものに決定か？（開発&広報　大庭さん）

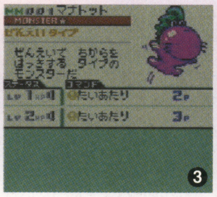
トレード&バトル カードヒーロー

みんなで遊びに行こう、マルヒゲヤ！

2000年2月21日 3,800円
任天堂
Nintendo











❶モンスターには前衛での直接攻撃が得意なタイプや後衛からの間接攻撃ができるタイプなどいろいろ特徴がある。❷まずはおじいちゃんにルールブックを読んでもらい、遊びかたを覚えていこう。❸最初に手に入るモンスターカード、“マナトット”。❹アニメ“カードヒーロー”は町で大人気。❺カードヒーローで遊ぶなら、やっぱりこのバトルマットが欲しいよね。



PRESENT see P. 113

ここに注目！

手にしてもらえば「おもしろい！」、「楽しい！」以外に「なんだか好き！」という気持ちになってもらえると思います。（開発担当者　坂本さん）

トレーディングカードを買ったり交換しながら、より強いデッキを作り、バトル相手と対戦していくという内容のカードゲームが任天堂から登場するぞ。ゲームは主人公のひろしが、カードショップ“マルヒゲヤ”にスタートセットを買いに行くところから始まる。ゲームをしながらルールや操作方法を学べるので、説明書を読まずに遊び始めることができるぞ。カードは自分の分身である“マスター”、手札となる“モンスター”に“マジック”の3種類がある。ターンの始めに与えられる魔法の石“ストーン”。これを使ってモンスターを呼び出したり、マジックを使用し、相手マスターの体力をさきに0にしたほうが勝利となるのだ。カードの特徴を考えて戦術を組み立てよう。通信ケーブルを使ったカードの交換や友だちと対戦も熱いぞ！

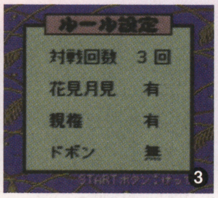
本格花札GB

絵柄の見やすさはピカイチだ！

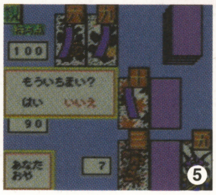
2000年2月25日 4,500円
アルトロン
ALTRON











❶場の札を確認。どれを切ろうかな。❷ひとクセありそうな対戦相手たちとの勝負となる。❸“ルール設定”画面。説明書でルールの内容を確認すべし。❹どうにか勝った。でも強い相手はまだ控えている。❺絵札がわかりやすいから、混乱することもないぞ。



PRESENT see P. 113

ここに注目！

“こいこい”、“花合わせ”、“おいちょかぶ”の3つの競技が遊べるお得な内容。さらに多彩なルール設定や合札表示など初心者にも玄人にも納得の出来です。（広報担当　坂本さん）

シブめのテーブルゲームには定評のあるアルトロンから新作が発売される。その名も『本格花札GB』。花札の3つの競技“こいこい”、“花合わせ”、“おいちょかぶ”が楽しめる豪華版なのだ。遊べるモードはふたつ。強さの異なる7人ものキャラクターと戦い抜き全員を倒す“勝ち抜き戦”と、対戦相手を自由に選んで、好きな競技で勝負する“フリー対戦”だ。さすがにGBカラー専用ソフトだけに、花札の絵柄はきれいで見やすいし、コンピューターもテンポよくゲームを進めるから、待ち時間など余計なストレスはまったくなし。さらに、各モードともルールを自由に設定できるので、慣れたルールで楽しめるというわけだ。試合後は“役”などの点数計算もしっかり表示されるから、花札初心者にもわかりやすい親切設計となっている。休日にお父さんやおじいさんと一緒に遊んでみてはいかがかな？

メタモード

“変身”で遊ぶGB初リアルタイムRPG！

2000年2月25日3,980円
コーエー





❶戦闘は“ゼルダ”のようなアクションで行われるのだ。❷まずはクールスに行って入隊テストを受けよう。❸世界のマップはもちろん、街の中のマップも表示されるぞ。❹変身! キャラクターは男女合わせて90体用意されている。❺アルバムを使って、キャラクターやアイテム、モンスターの説明を見ることができる。



PRESENT see P.113

ここに注目！

こだわりのグラフィック! 全90体の変身姿にはすべて一枚絵つき。GBのRPG初の対戦協力プレイも、ぜひお友だちとチャレンジしてみてください。(開発担当者)

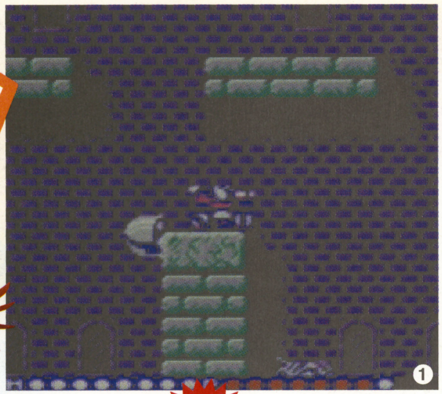
GBカラーで初めてリアルタイムで通信プレイができるRPGが登場するぞ。キミの最初の目的は、世界の平和を守る組織“クールス”に入隊すること。クールスの隊員になればメタモードと呼ばれる機械を使ってさまざまなキャラクターに変身することができるようになる。街にある“ショクアン”に行けば、つぎの変身に必要な条件を教えてくれるぞ。バトルをくり返して経験を積み、変身できるキャラクターを増やしていこう。キャラクターはそれぞれ、“ハンター”なら“しゃげき”、“とうぞく”なら“うばう”といった得意技を持っている。一度覚えた得意技は他のキャラクターに引き継ぐことができるのだ。いろいろな技をくり出す自分だけのオリジナルキャラクターを作ろう。また通信ケーブルを使えば友だちといっしょに同じ世界の中で協力しながらゲームを進めることができるぞ！

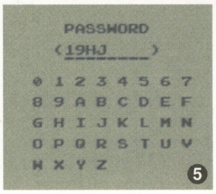
はみだしN64&GB　コーエーの開発チームでは、卓球が大流行！　会社帰りにプレイしているらしい。なんか楽しそう!!

メタファイトEX

いまでも遊べる過去の名作ゲーム!

2000年2月25日3,980円
サンソフト





❶昔懐かしいアクションゲームの匂いがするぞ。❷ステージはいくつかのエリアに分割されている。❸主人公はショットガンや手榴弾を駆使して、敵をやっつける。❹攻撃の選択画面。アイテムを見つければ戦いがラクに。❺前回表示されたパスワードを入力すれば、つづきから遊べる。



PRESENT see P.113

ここに注目！

10年前のゲームをリメイク。でも、システムは今でも通用するぞ。状況に応じて戦車から乗り降りして、探索だ。地下、水中、さまざまなフィールドを乗り越えろ！(広報担当　渡部さん)

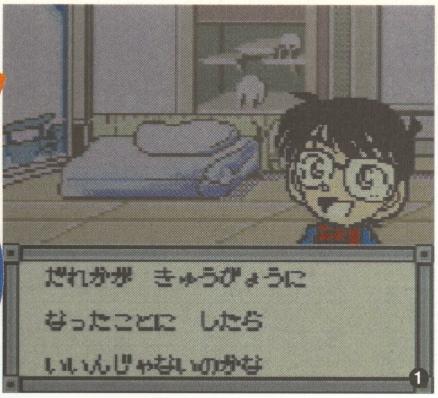
10年以上前にファミコンで発売された『メタファイトEX』がGBに移植されたぞ。惑星ソフィアのそばのラムダ銀河に狂暴化した生物たちの存在が確認された。ことを重く見たソフィアの“科学アカデミー”は、天才パイロット“レオナルド・ガードナー”と戦闘万能車両“メタル・アタッカー”をラムダ銀河に派遣する、というストーリー。さまざまなエリアにはメタルアタッカーが進入できない場所もあり、降車して主人公ひとりで冒険しなければならないことも。このような地域には重要な攻撃アイテムなどのレベルアップするアイテム、そしてステージのボスが潜んでいるだけに、ふたつの操作を完璧にマスターしないと、ステージクリアーはおぼつかないぞ。果たしてキミは幾多の試練を乗り越えて、ソフィアの危機を救うことができるだろうか？

はみだしN64&GB　広報の渡部さんは、某社の文庫『ブギーポップ』シリーズにハマり、5日で全冊（9冊）読破したのだった。

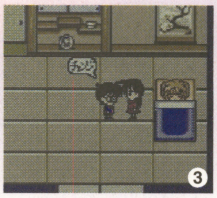
名探偵コナン —からくり寺院殺人事件—

2000年2月25日 4,500円
BANPRESTO バンプレスト

コナンといっしょに謎を解き明かそう！











❶主人公のコナン。じつは高校生なのだが、ある事件に巻き込まれて体が小さくなってしまった。❷一度会話したキャラクターでも、新しい情報を得たあとだと内容が変わっていることがあるぞ。❸捜査にいき詰まったらキャラクターをチェンジしてみよう。❹お寺の中にある洞窟。なんだか怪しいね。❺登場キャラクターのプロフィールも捜査の重要な参考になるぞ。



ここに注目！

キャラクターチェンジシステムを使って、密室殺人の謎を解け！　はたしてコナンは、この本格ミステリーを解決することができるのか？　君の推理能力がいま試される！（プロデューサー　山田さん）

マンガやアニメで大人気の『名探偵コナン』がついにGBで登場するぞ。ゲームの内容は完全オリジナルストーリーの推理アドベンチャー。行方不明になったクラスメイトの姉を捜索しに旅に出るのだ。古い寺院を舞台にコナンが大活躍するぞ。操作中に手に入れたキーワードを推理して事件解決を目指そう。ゲーム中の謎を解くためには、ほかのキャラクターにチェンジする必要がある。コナン以外のキャラクターでプレイすることで、聞けなかった話が聞けるようになったり、コナンの身長では見えなかったものが見えるようになったりするぞ。またプレイヤーの行動によって名探偵度が評価される。メッセージ画面の選択やキャラクターチェンジの回数も評価に影響するのでよく考えてプレイしよう。つぎつぎに巻き起こる事件をキミは解決できるかな？

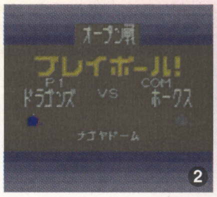
はみだしN64&GB　本ソフトの初回特典として付属する"探偵ペン"が、思った以上にバンプレスト社員に好評。サンプル分が不足気味なのだ。

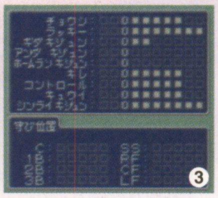
プロ野球シミュレーション ポケットプロ野球

2000年3月10日 3,980円
エポック社
EPOCH 株式会社エポック社

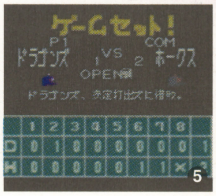
日本一の栄冠はどのチームに!?











❶監督となってチームを勝利に導こう！　❷昨年の日本シリーズと同じカード。どっちが勝つ？　❸選手のパラメーターも細かくチェックできる。これは昨年のセリーグ新人王の上原投手のデータ。信頼度が高いよね。❹選手の顔も表示される、昨年の大物ルーキー松坂選手は……結構似てるかも？　❺ゲームセット後の結果だ。試合のコメントまで表示される。



ここに注目！

総数540人の実名選手データが登録されており、監督・選手・観客と、さまざまな立場で試合が楽しめます。（広報担当　小田さん）

福岡ダイエーホークスの初優勝で幕を閉じた1999年のプロ野球。あの興奮がGBでもう1度よみがえる。ゲームの試合は基本的にオート進行。プレイヤー自身が監督となり、選手たちに細かい指示をすることで試合の展開が変わっていくぞ。投手が投球を行うタイミングで、十字キーを使ってリアルタイムにサインを送ろう。たとえば守備側ならば、ストレートや変化球といった球種を使い分けたり、牽制球を投げさせることもできる。攻撃側なら"ストレート狙い"の指示を出せば、打者は球種をストレートと読んでスイングするぞ。また、Aボタンを押すことで使えるポーズサインは、走者に盗塁の指示を出したり、投手に敬遠をさせるといった作戦を与えることができるんだ。ひとりで試合を楽しむのもいいが、通信ケーブルを使って友だち同士で対戦するともっとおもしろい！

メダロット・カードロボトル カブトバージョン

あのメダロットがカードゲームに!!

2000年3月10日
3,980円
イマジニア imagineer



❶今回のメダロットはカードでバトル。❷大会が開催されると聞いた主人公は……？　❸サングラスが怪しく光る？　この人がメダロット博士だ。❹ナエさんとのチュートリアルバトル。❺用語についての説明も充実している。



PRESENT see P.113

ここに注目！

単なるキャラものだと思っていませんか？　400種以上のカードがおりなす戦略の深さと自由度の高さは、むしろ史上最高（コレホント）。カードゲームファンなら絶対買いダネ。（開発担当　皆川さん）

『メダロット』ファンお待ちかねの最新作がついに登場！　この『メダロット・カードロボトル』は'98年に発売された『メダロット・カードゲーム』がもとになっている。GBで登場にするにあたってルールがわかりやすく改良されており、より遊びやすくなっているぞ。ストーリーの舞台は『メダロット2』と同じ“おみくじ町”。町で流行している“カードロボトル”の大会開催を知った主人公は、その優勝商品がレアなものだと聞き、“カードロボトル”を覚えることを決心する。最初に訪れるメダロット研究所では、メダロット博士の孫娘であるナエさんから基本ルールを教わることができる。まずはここで遊びかたに慣れておくことが大事だ。イッキやアリカといったおなじみのキャラクターたちも登場し、プレイヤーとカードで対戦するぞ。たくさんの経験を積み、大会での優勝を目指そう！

はみだしN64&GB　メダロットの情報ならhttp://www.imagineer.co.jp/medarot/へ！カードロボトルのQ&Aなどや最新情報も見れるから、みんな来てね！

メダロット・カードロボトル クワガタバージョン

キミはカブト派？　それともクワガタ派？

2000年3月10日
3,980円
イマジニア imagineer



❶負けたらカードは奪われてしまうので、気を抜くな！　❷クワガタバージョンのタイトル画面だ。❸どのカードを使って攻撃する？　❹パーツカードなどを使うときに必要な“エネルギーカード”。4種類あるんだ。❺おなじみのおみくじ町。研究所のほかに学校やコンビニがあるぞ。



PRESENT see P.113

ここに注目！

今までのロボトル（メダロットの戦闘のこと）とは、また違うおもしろさ！　メダロットファンはもちろん、真のゲーム好きも納得のいくおもしろさだと思うよ。ぜひプレイしてみて！（広報担当　山内さん）

いままでのシリーズ同様、『メダロット・カードロボトル』のもうひとつのバージョンがこの『クワガタバージョン』だ。シナリオなどに変更はないが、カードの入手できる確率や、最初に手に入るカードなどが異なっているぞ。今作はGBでのカードゲームということで、通信ケーブルにもばっちり対応している。コンピューターを相手にするのもいいけど、やっぱり友だちとのバトルのほうが盛り上がるよね！　対戦方法は、カードを賭けずに純粋にバトルを楽しむ“あそびでカードロボトル”と、対戦に勝った人が相手からカードを1枚もらえるという“しんけんカードロボトル”の2通りが用意されている。もちろん対戦せずにカードを交換することも可能だ。また、このソフトの初回限定版にはキラキラ光る特製ホログラムカードが付いてくるので、ファンならぜひ手に入れておきたいよね！

はみだしN64&GB　競馬場に全然行けないんで1口馬主始めたけど、1頭は2戦大惨敗、もう1頭は未入厩と散々。現実はキビしい。（開発　皆川さん）

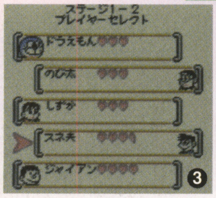
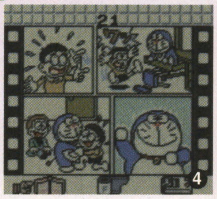
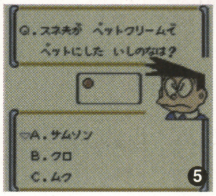
ドラえもんメモリーズ のび太の想い出大冒険

2000年3月10日3,980円
エポック社

感動の名場面がGBでよみがえる!!

株式会社エポック社



❶各エリアは以前ドラえもんたちが活躍した世界をもとに構成されている。❷ステージが始まるまえにはキャラクターたちの会話も。❸プレーヤーはおなじみの5人のなかから選べるぞ。❹メモリアルショットはポケットプリンタで印刷することもできるんだ。❺このクイズにキミは答えられるかな？



PRESENT see P.113

ここに注目！

今回はドラえもん誕生30周年ということで、マニアな方にもニヤっとしてもらえるほど濃い内容になってます。クイズもカルトですし、少しでも懐かしがってもらえれば光栄です。
（ディレクター　酒本さん）

子供から大人までみんなが知ってるドラえもん。GBでの最新作がいよいよ登場だ。今作のストーリーは、みんながドラえもんのためにパーティーを開くことになり、のび太たちが過去に冒険した場所を訪れ、思い出の名場面をメモリアルショットとして集めるというもの。ゲームはスクロール型のアクションゲーム。タケコプターやひらりマントなどおなじみのアイテムを駆使して、敵やトラップにひっかからないようにゴールを目指そう。メモリアルショットは各エリアに配置してあるアルバムを取るか、クリアしたときに評価されるランクがAであれば手に入るぞ。ただし、ドラえもんならドラ焼きをたくさん取るなど、それぞれの条件を満たさないとAランクは取れないので簡単にはいかない。集めたメモリアルショットは一覧で見ることができるので、ドラえもんファンならすべて集めるべし！

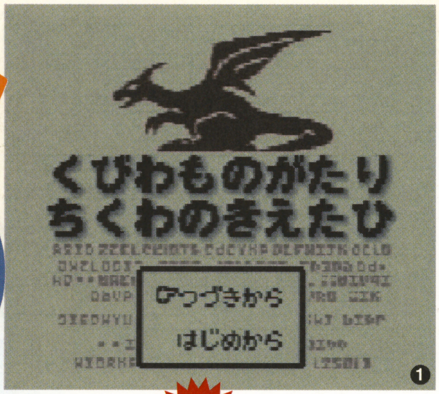
はみだしN64&GB　エポック社の開発部内ではN64の『ガントレットレジェンド』が流行中！　仕事を忘れるほど遊んでいるとのことだ。

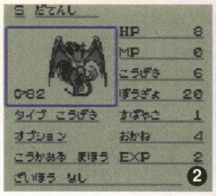
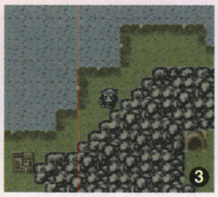
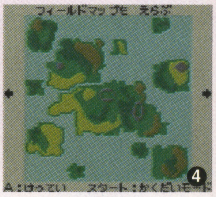
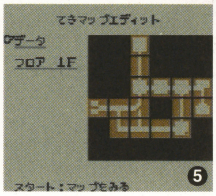
RPGツクールGB

2000年3月17日4,800円
アスキー

今日からキミもゲームクリエーター！

ASCII



❶タイトル画面はRPGの顔。これがゲームの印象を決めるぞ。❷設定は数値や名前を入力したり、グラフィックを選択するだけで簡単にできる。❸最初から用意されているサンプルゲーム、『ノーブルキャット』。これだけでもかなり遊べるぞ。❹物語の舞台となる世界のマップは4種類用意されている。❺ダンジョンもいろいろなパーツを配置するだけで作れるのだ。



PRESENT see P.113

ここに注目！

ひとりでゲームを作るだけではなく、ゲームを作ることで、友達とコミュニケーションするという、新しい遊び方がGBの“携帯性”と“通信機能”で可能になりました。
（広報担当　黛さん）

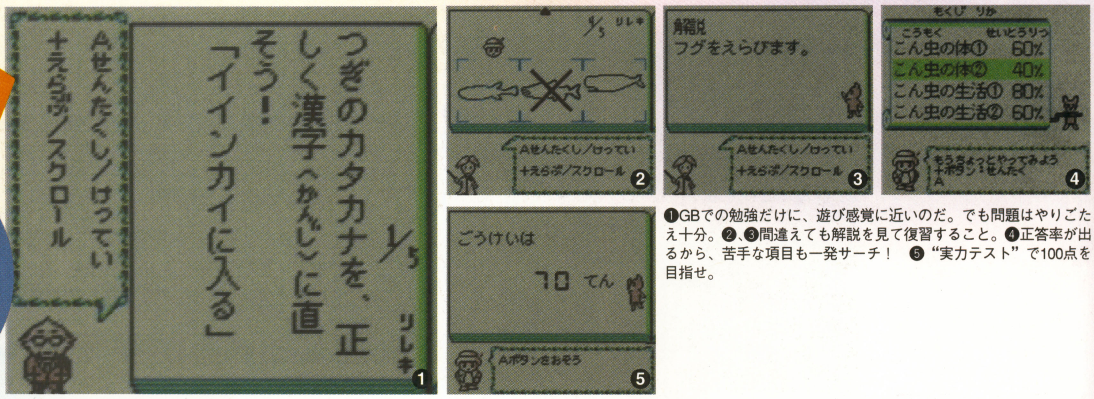
誰でも手軽にRPGが作れる大人気のツクールシリーズがGBでも楽しめるようになるぞ。まずはサンプルゲームをプレイしながら、自分でどんなゲームを作りたいのか、考えをまとめていこう。RPGツクールGBで設定できるのは、タイトル、主人公、マップ、メッセージ、イベント、魔法、アイテム、モンスター、てきマップの9種類。バトルのバランス調整やマップ作成といった難しい設定はサンプルデータを使い、少しずつ自分でも作成していくようにしよう。設定を終えたら、テストプレイをくり返して自分の思いどおりにできているかチェックし、うまく動かないところを直せば完成だ。通信ケーブルを使えば、自分や友だちの作ったゲームをあげたりもらったりすることができる。ゲームデータを部分的にやりとりすることも可能なので、仲間で手分けして1本のゲームをつくれるぞ。

はみだしN64&GB　本ソフトで作ったゲームのコンテストを開催します。詳しくはソフトと同梱されるチラシを参照してください。（広報担当　黛さん）

□いアタマを○くする 常識の書

4教科がひとつになった豪華版登場！

2000年3月17日
3,800円(ソフトのみ)
4,800円(ソフト+ガイドブック+問題集)
イマジニア



❶GBでの勉強だけに、遊び感覚に近いのだ。でも問題はやりごたえ十分。❷、❸間違えても解説を見て復習すること。❹正答率が出るから、苦手な項目も一発サーチ！　❺“実力テスト”で100点を目指せ。



ここに注目！

問題の一問一問に過去の正解、不正解がわかるような履歴を付けたことで、弱点分野を一目で発見することを可能にしました。完全クリアーはこの機能の使い方がポイントです。(広報担当　箭内さん)

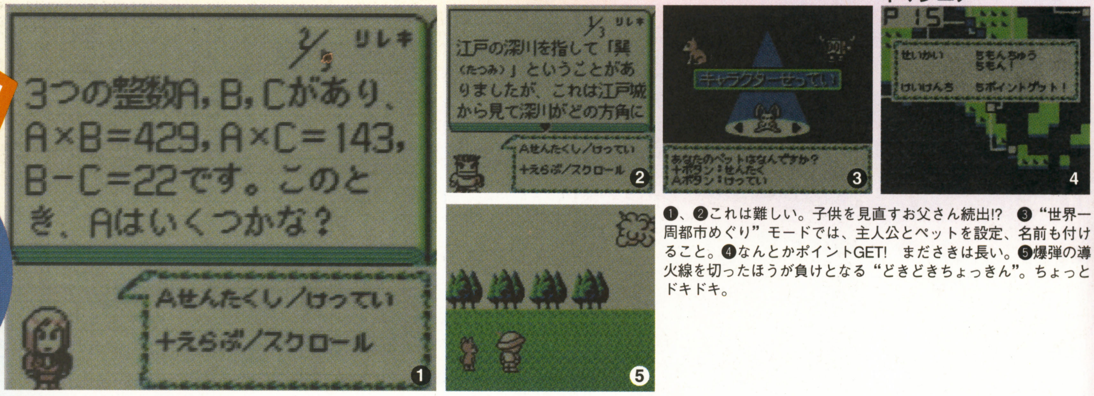
昨年、GBの人気シリーズとなった『□いアタマを○くする』。今回発売の『常識の書』はこれまでに発売された4科目（国語、算数、理科、社会）がまとまった総合バージョン。収録された問題数は1000問以上。小学校で学ぶ基本的な問題が中心となっているから、学校で教わったことをもう一度復習したい小学生にはぴったりの内容なのだ。各教科にはそれぞれ項目が作られており、学びたいと思うものを重点的に選択できるシステム。たとえば、国語ならば“助詞”や“反対語”、“画数”など50もの項目があり、各項目に5つの設問が用意されている。設問に答えると、解答および解説が表示される。ただ答えが与えられるだけじゃなく、ちゃんと解法のプロセスや内容をわかりやすく教えてもらえるのは助かるよね。さらに、20もの設問がつぎつぎに出題される実力テストまである。

はみだしN64&GB　完全クリアーした人先着50名に、クイズの旅にちなんで“各地のふるさと小包”をプレゼント。

□いアタマを○くする 難問の書

てごわい問題のオンパレードにタジタジ！

2000年3月17日
3,800円(ソフトのみ)
4,800円(ソフト+ガイドブック+問題集)
イマジニア



❶、❷これは難しい。子供を見直すお父さん続出!?　❸“世界一周都市めぐり”モードでは、主人公とペットを設定、名前も付けること。❹なんとかポイントGET!　まださきは長い。❺爆弾の導火線を切ったほうが負けとなる“どきどきちょっきん”。ちょっとドキドキ。



ここに注目！

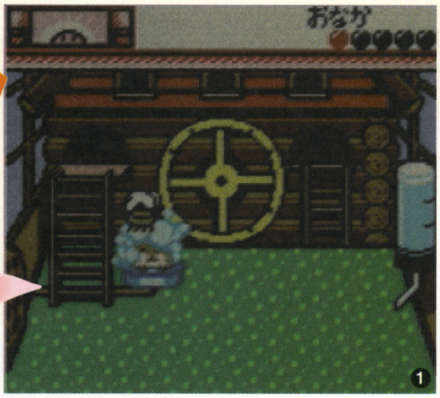
都市めぐりや町めぐりでアタマが疲れたら、ちょっと息抜きに“おたのしみ”モードがオススメです。ややややさしい問題をマシンガンのように答えて、爽快感を味わって下さい。(開発担当者　佐藤さん)

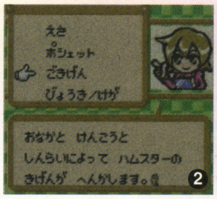
上で紹介した『常識の書』と同時発売となるのがこの『難問の書』。でも、有名中学の入試問題レベルだけに、大人もそう簡単には歯の立たない問題だらけだぞ。各科目の学習システムは上で紹介したので、ここでは“世界一周都市めぐり”モード（『常識の書』では“日本全国町めぐり”モード）を紹介しよう。プレイヤーとペットが世界または日本各地をクイズの旅に出るのだ。6つに分かれたエリアで各都市（町）に移動するごとに5つの問題が出題、正解ならプラス1ポイント、不正解ならマイナス1ポイントとなる。各都市（町）を巡りつつ100ポイント集め、エリアにいるクイズ王とのゲームに勝つべし。全エリアのクイズ王に勝てばゲームクリアー。ほかにも、“おたのしみ”モードでは、通信ケーブルを使って友だちといっしょにミニゲームを遊べるのだ！

ハムスターパラダイス2(ちゅー)

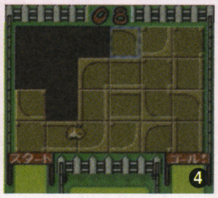
2(ツー)ではなくてちゅーと読むんだ。

2000年3月17日 3,980円
アトラス
ATLUS











❶ハムスターのお手入れも大事。たまにはブラッシングしてあげよう。❷新しいアシスタントのマユミおねえさんだ。育てかたでわからないことがあったら彼女に聞こう。❸飼育中のスナップ写真はうまく撮れた？　❹ミニゲームのひとつ“ハムめいろ”。ハムスターをゴールまで導けるかな？　❺お散歩をするといろいろなイベントが起こるぞ！



ここに注目！

ハムスターがかわいいッス。心が癒されます。新登場の“ミニうさぎ”もかわいさ炸裂！　公園に行ったり、お見合いしたりして、自分だけのかわいいハムスターを育ててね。（開発担当　森さん）

かわいい仕草でプレイヤーをとりこにしたあのハムスター育成ゲームの続編がついに発売されたぞ。前作よりもハムスターの動きや仕草がリアルになり、ミニゲームの数や散歩の行き先が増えているなど、さらに中身が充実しているぞ。プレイヤーは、ハムスターが大人になって結婚し、子供を産むまでお世話をしなければならない。えさをあげたり、うんちの掃除をしたりと、愛情を注ぎながら飼育するのだ。また、飼育中にはミニゲームでお金をかせぐことができる。ゲームの種類は時間帯によって変わり、バスケットから飛び出してくるエサをうまくキャッチする“ハムキャッチ”など、10種類以上が用意されている。難易度に応じてもらえる金額も変わってくるので、慣れてきたら難しいものにチャレンジだ。お金が貯まったらペットショップに行き、ハムスターにえさやおもちゃを買ってあげよう！

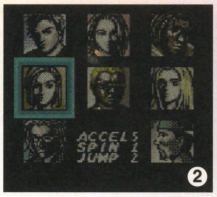
はみだしN64&GB　『ハムスターパラダイス2（ちゅー）』は、東京ゲームショウ2000春に出展決定！　良い子のみんな、キッズコーナーでハムスターと遊んでね！

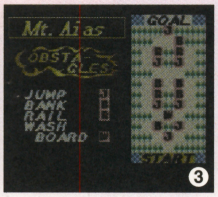
TRICK BOARDER GP

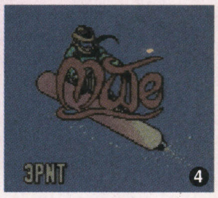
シーズンが終わっても、やっぱりスノボー！

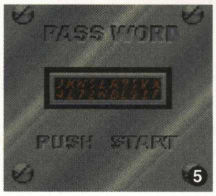
2000年4月7日 3,800円
アテナ
Athena
株式会社アテナ











❶リアルに再現された冬の雪山。通常のゲレンデ以外に、ハーフパイプもコース中に登場するぞ。❷最初は自分にあった能力を持つキャラクターを選んで、腕をみがこう。❸レースまえに表示されるコース上の障害物の位置。トリックをきめたり、速さを追求するためには要チェック！　❹トリックは全部で6種類。難易度の高いトリックほど高いポイントが手に入るぞ。❺パスワードをメモしておけば好きなところから遊べる。



PRESENT
see P.113

ここに注目！

簡単に楽しめるスポーツゲームです。通信ケーブルを使っての対戦は性格が出ちゃうぞー。対戦相手に倒されないように早く上手く滑って高得点をマークしよう。
（広報担当　吉田シューコ）

十字キーとAボタンの組み合わせで簡単にトリックが出せるスノーボードゲームが登場するぞ。ジャンプ台を使ってかっこよくトリックを決めながら、コース上の障害物や他のボーダーを避けて、トップでゴールを目指そう。キャラクターは8人用意されている。スピードやターン、ジャンプなどそれぞれ得意分野が異なるので、誰を選ぶかが勝負の鍵となるぞ。“グランプリモード”ではレースの順位ポイントと、コース中で決めたトリックのポイントの合計が競われる。“タイムトライアルモード”では、トリックは関係なく、ひたすら速く滑ることが要求されるぞ。“マルチゲームモード”では、通信ケーブルを使ってコンピューターや友だちを相手に対戦を楽しもう。遊べるコースは全部で9つ。シーズンが終わっても、GBがあればスノーボードを楽しめるぞ。

はみだしN64&GB　遂に会社の雀卓が3台になりました(笑)アテナといえば麻雀です。社員が好きなことTOP3は、麻雀、競馬、プロレスかなぁ。（広報担当　吉田さん談）

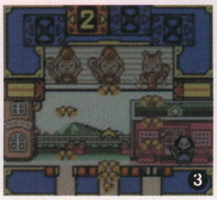
シルバニアメロディー ～森のなかまと踊りましょ!～

2000年3月17日3,980円
エポック社

森のなかまたちといっしょに、レッツダンス！










❶曲に合わせてうまくボタンを押していくとレベルアップだ。❷クリアしていくことで、ワタ雲は消えていき、つぎの曲を選べるようになる。❸ほかのマークと違うマークが“ごほうび音符”だ。❹フリープレイモードでは自分の思いどおりのドラム演奏ができるぞ！　❺気になるストーリー。どうやら大変なことになっちゃったらしい。



PRESENT see P.113

ここに注目！

キミのプレイに合わせて森の仲間が愉快に踊るよ。成績に応じて、レベルがアップダウン。リアルタイムに曲が変わっていく楽しさを、一度体験してみてね！（開発担当者）

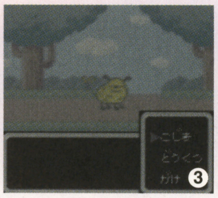
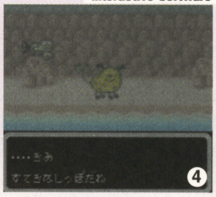
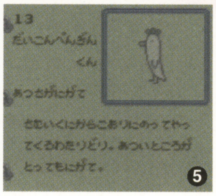
メルヘンチックな世界観が魅力の『シルバニアメロディー～森のなかまと踊りましょ！～』は、おなじみシルバニアの仲間たちが登場するリズムアクションゲーム。ルールは簡単、曲に合わせて下からせり上がってくる音符マークが、ターゲットラインに重なったときに対応するボタンを押せばオーケーだ。タイミングが合っているかどうかで、レベルが4段階に変化し、数字が大きくなるほど難しくなっていくぞ。レベルが変わることで、同じステージでも違ったアレンジの曲を楽しむことができるんだ。また、音符マークのなかにはほかの音符と違うマークのものがある。これは“ごほうび音符”といって、この音符を叩くときにほかのボタンを同時に押せば高得点がもらえるのだ！　最初は難しいが、何度も曲を聞いているうちに、曲のリズムやボタンを押すタイミングに慣れてくるぞ。

じゃがいぬくん

2000年3月24日3,800円
ビクターインタラクティブ

絵本を読む感覚のダンスゲーム



❶これがダンスシーン。トモダチのダンスを覚えること。❷彼女が愛しの“はりぽてと”ちゃんだ。❸,❹すべてのコースを進んで、ともだちとダンスしよう。❺知り合ったトモダチがファイルに残るのだ。



PRESENT see P.113

ここに注目！

ダンスは相手を真似して入力という単純なものなんだけど、これがハマります。ストーリーやダンスを進めていくと、じゃがいぬくんのお友だちがどんどん増えていくのがかわいくて楽しいです。
（広報　まさ齋藤さん）

学年誌で人気の『じゃがいぬくん』が、ほのぼのした雰囲気のダンスゲームとなってGBに登場だ。ダンスパーティーで仲良しの“はりぽてとちゃん”と踊りたい“じゃがいぬくん”。ダンスのへたくそな彼は困り果てるのだが、散歩の途中で“トモダチ”にダンスを教えてもらうという絵本仕立てのストーリー。音楽とともにトモダチがダンスをするから、その真似をして同じ動きをするというわけ。最後のダンスパーティーでのはりぽてとちゃんとのダンスで、これまでの練習の成果を発揮すべし。物語はここでいちおうの終了となるが、ふたたびゲームをはじめても途中で前回と異なる分岐を選ぶことで、新しいトモダチと知りあうことができるのだ。ダンスミュージックをあの所ジョージさんが作曲するなど、細かい部分でも贅沢なこのソフト。ぜひ、大人の人にこそ手に取って欲しい1本なのだ。

はみだしN64&GB　広報のまさ齋藤さんは、ダンスの時10回連続で正確に入力できると踊りが派手になる“フィーバー”にハマってます。

進化すると、名前も変わる。

雑誌

誌名	発売日	価格
週刊ファミ通	毎週金曜日	300円
ファミ通PS	第2、4金曜日	490円
ファミ通DC	隔週金曜日	550円
ファミ通64+	毎月21日	490円
ファミ通ブロス	毎月30日	450円
コミックビーム	毎月12日	490円
サラブレ	毎月28日	620円
ログイン	毎月24日	720円
テックウィン	毎月8日	680円
E-ログイン	毎月3日	650円
テックジャイアン	毎月21日	1000円
ウィンドウズ・パワー	毎月18日	580円
アルカディア	毎月30日	680円
アウトドアフィールド		780円

書籍

- ファミ通書籍編集 ゲーム攻略本
- ファミ通文庫
- ファミ通ブックス
- ブロスコミックス
- ビームコミックス
- アスペクトノベルス※
- アスペクトブックス※
- アスペクトキュート※
- ログインTRPGシリーズ
- テックブックス
- サラブレブックス

※印のついたシリーズは後日ブランド名が変更になります。

通信

- ファミ通ドットコム
- http://www.famitsu.com/

発行元および発売元変更のお知らせ

平素、株式会社アスキー／株式会社アスペクトの出版物をご愛読くださり、誠にありがとうございます。
さて、来る２０００年４月１日よりアスキーＥＴＭカンパニーは
株式会社エンターブレインとしてアスキーより分社独立することになりました。
それに伴ない、上記の雑誌および書籍の発行元、発売元が変更になります。
今後はエンタテインメント系コンテンツを充実させ、デジタル時代の総合エンタテインメント出版社としてＮＯ.１を目指してまいります。
株式会社エンターブレインの雑誌、書籍を今後ともご愛顧くださいますようお願い申し上げます。
２０００年３月

株式会社エンターブレイン代表取締役社長　浜村 弘一

〒154-0023　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル　電話.03-5433-7850

From READERs

イラスト



宮城県　ぷりり

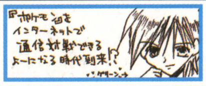
久しぶりのマザーのイラスト。家族のあたたかみが感じられるね。



ナマアシデネブです。もしかしてブーツは厚底？

山形県　あーづぁーろーど

ファミ通64＋素敵☆掲示板



鳥取県　望月あおい

投稿者：福島県　28歳　ROCKS
みかか代（古い表現ですまん）がどーにかならんものかねぇ。
＞日中はガマンして、テレホーダイを利用するしかないかと。あとはタイムプラスとか。まだ値下がりしそうにないし、細かい対応で切り抜けましょ。（ネット大好き編集者）

投稿者：広島県　18歳　マルヒゲ
64DDでインターネットができることを母に話したつぎの日、“スーパーファミコンマウス”を買ってくると、「それでインターネットができるの？」と聞かれた。
＞そうなんです！　お母さん。あのマウスさえあればできるんです。で、お母さん、インターネットってなんだか知ってます？（あぁ神様。またウソをついてしまった私をお許しください。アーメン）

投稿者：香川県　22歳　めっしー
インターネットしたあとはほわんとした気分になる。
＞それはネット上に蔓延している“ウィルス”に感染している可能性があります。お薬だしておきますね。（ドクター・マルオ）

投稿者：広島県　16歳　ロングヘッド
パソコン持ってるのにインターネットはまだ1度もやったことがない。なぜならいつも友だちの家で見てるから……お金の節約なのだ。
＞編集部ではインターネット・オークションが大流行。しかも落札しているのは、昔のファミコンのソフトばかり。いまどき『クォース』でハイスコアを競っているのは、世界広しといえどもNP編集部だけだろうなぁ。（インターネットで毛ガニ買ったよ！）

投稿者：富山県　17歳　任天堂本郷支社
たまにやるインターネット。最初は任天堂にアクセス。つぎにランドネットDD。このふたつは絶対に見る。
＞編集部でおススメなのが糸井重里氏のHP、ほぼ日刊イトイ新聞（http://www.1101.com/）。「樹の上の秘密基地」（任天堂ゲームの制作裏話）は、必見です。（最近オークションが熱いネットジャンキー編集者）

投稿者：東京都　匿名希望
興味のあるソフトの発売予定をみつけるとメーカーのホームページにアクセスします。インターネットがないと生きていけません！
＞『ファミ通64+』は読者がいないと（少ないと）生きていけません！（編集部内匿名希望）

投稿者：秋田県　24歳　AYU
インターネット対応のゲームがでても、家ではインターネットができないので結局くやしい思いをするだけです。ムカツクー！
＞自宅でインターネットができないアナタは、外出することで運気が上昇します。インターネットのことは忘れて、外でおにごっこをするとよいでしょう。（64+開運占い）

投稿者：東京都　16歳　タフガイ
パソコンの立場が……。
＞そうだよねぇ、いまやゲーム機でインターネットができる時代だもんね。でもね、パソコンでしかできないゲームだってあるんだよ。男なら18歳になったらわかるはずさ。（愛機PC-9821はまだ現役さ）

投稿者：三重県　18歳　SHO
センター試験の英語で死んでしまいました。
ネットで見慣れたはずなのに。
＞それはあれだな。見ていたページの内容がまずかったんだろうな。オレも毎日、ネットでゲームをしたり●●●なページをみているけど、やめといたほうがいいぞ。（ネットでますます頭が悪くなった編集者）

ごめんなさい。

1.先月号の付録「マンスリーソフトファイル1999」において、46ページにある『コラムス』の紹介文が別のものになっておりました。申し訳ございませんでした。

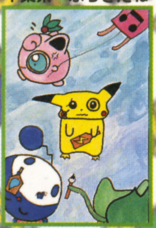
2.先月号表紙、目次およびアンケートはがきにてアトラス岡田氏の名前が「耕史」と表記されていましたが、正しくは「耕始」でした。大変失礼いたしました。

イラスト



栃木県　おこじょ姫

おっちょこちょいだけど、どこか憎めないエリーらしさがよくでているね。



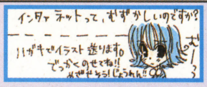
ちょっと遅くなったけど、お正月なポケモンイラスト。笑い転げてる（？）マリルの手がいい感じ。

千葉県　ぶちぎだね

ファミ通64+

＊「大阪府　9歳　なるちゃん
わたしの父母が『ドラクエⅠ・Ⅱ・Ⅲ』はゲームをやめるとき、パスワードをいっぱい書いてやっていたそうです。ときどきまちがってせっかくクリアしたところを、またやりなおしていたそうです。これって本当ですか？　GBの『ドラクエⅠ・Ⅱ』なら、すぐやめれるよ。
＞おしい！　Ⅲから神父さんの記憶力が増えたのでいちいちパスワードが必要無くなったんだよ。あと、パスワードのおかげで最初から強くなってるという遊びもできたんだぜ！
（ふっかつのじゅもんがちがいます）

掲示板



滋賀県　ハヤシ

投稿者：大阪府　24歳　みるくがめ
アンケートのおもしろい記事・つまらない記事というのは、雑誌をもう1度読ませるための陰謀ですか。
＞陰謀じゃないけど作戦かも。私も他誌のアンケートに答えるときがあるけど、やっぱりもう1度雑誌を読み直すもんね。担当者たちはアンケートの結果に一喜一憂していますが、思ったとおり正直に回答してやってくださいね。（編集長・田原）

投稿者：新潟県　18歳　ヒゲダンディー
NPではSFメモリカセットに何度でも書き込めるのか教えてください。
＞実際に何回まで書き込めるのか実験してみたいのですが、多額の費用がかかると思われるので、メーカーさんに聞いちゃいましょう。（次号でその答えが明らかに！）

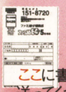
投稿者：広島県　18歳　有鬼
ファミリーコンピュータのⅡコンのマイクは、何のためにあるのか？
＞マイクを吹いて、風とか雷とか言って遊んだなぁ。で、すぐ壊れんの。ようはファミコン開発者の遊び心ですよ。マイクを使うゲームの代表作は『バンゲリング・ベイ』と『たけしの挑戦状』。（削ぎ落とされてない、いい時代でした）

投稿者：長崎県　17歳　高見　彰
64DDは「ロクヨンデーデー」と読むのか「ロクヨンヂーヂー」と読むのかどっちか教えてください。
＞“スィース・クアトロ・デデ”と読むのが、DDF的には非常に正しい読みかたとなっております。（一エル・64DDファン）

おたより大募集

“FromREADERs”では毎号テーマを決めて、アンケートはがきやE-mailで寄せられた読者のご意見をドーンと掲載しちゃいます。もちろんテーマ以外の内容だっておもしろければなんでもオーケー！　採用者にはファミ通64＋オリジナルの図書カードをプレゼントしちゃうぞ。ハッピーな意見、落ち込む意見などをドシドシ応募してくださいッ！
つぎの募集テーマは、なんでも吸いこむまんまるぽよんなキャラクター、カービィだ。スマブラでも活躍したカービィだが、待望の『星のカービィ64』は3月24日に発売されるので、発売を期待していたN64ユーザーには嬉しい限りだよね。カービィにまつわるエピソードだったらなんでもオーケーなので、アンケートはがきやE-mailでどんどん投稿しちゃおう。こちらは7月号に掲載する予定です。

募集するテーマは『カービィ』です。



ここに書いて送ってくれ！

あて先はこちら

ハガキ
〒151-8024　（株）アスキー
ファミ通NP編集部　FromREADERs係

E-mail
あて先：n64-plus@ml.ascii.co.jp
件名：5月号FromREADERs係



ファミ通64＋オリジナル図書カード

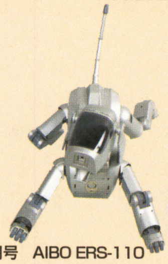
＊住所・氏名・年齢・ペンネームなども忘れずに＊

BACKISSUE 64+

21ST CENTURY TOYS

21世紀のおもちゃ

未来を予感させるテクノロジーやプロダクトを紹介した連載が『21世紀のおもちゃ』。いまはまだおもちゃと呼べないものばかりだが、いずれは日常生活に入り込んでくるであろうものを紹介している。



08

8月号　AIBO ERS-110
メーカー：SONY



09

9月号　K-1組立キット
メーカー：光岡自動車



10

10月号　テディベア AK222-02
メーカー：FINAL HOME(販売終了)



11

11月号　古代魚・シーラカンス
開発元：三菱重工業株式会社



12

12月号　パーソナルロボットR100
開発元：NEC



01

1月号　エアボード
開発者：八谷和彦

●●●●●●●●●●●●バックナンバーを手に入れる3つの方法●●●●●●●●●●●●

●その1　本屋さんに注文する

●その2　アスキーイーシーに注文する

料金後払いにて、電話、FAXでのご注文ができます。FAXにてご注文されるかたは、住所、氏名・電話番号、お申し込み内容を記入のうえ、下記の番号までお送りください。お申し込み後、1週間前後でお届けします。

問い合わせ先　株式会社アスキーイーシー
TEL 03-5351-8202（AM10:00～PM5:00、土・日・祝除く）
FAX 03-5351-8201（24時間受付）

※ご注文された商品の合計金額が5,000円以上の場合は送料無料です。5,000円未満の場合は、一律送料400円がかかります。なお、お支払い方法は、振り込み用紙を商品とごいっしょにお送りしますので、郵便局から料金を振り込んでください。また、クレジットカード（アスキーカード、VISA、DC、マスター、JCB、NICOS、ダイナーズ）によるお支払いも可能です。

●その3　インターネットで注文する

下記のホームページからもご注文ができます。表示されたメッセージに従って、お申し込みください。送料やお支払い方法は電話、FAXと同じですが、お申し込み後のお届け日数をE-mailにてご連絡します。
http://www.arcs.ne.jp/direct/



1999. 12 ／490yen

特集●ゲームボーイの現在形と未来形
特報●64DD・ランドネットの全貌が判明!
徹底解析●スーパーロボット大戦64／GBドラゴンクエストI・II／牧場物語GB2／ウィザードリィ　エンパイア／ファイアーエムブレムトラキア776　ほか

●待望の64DDのサービス開始を速報。巻頭クロストークでは64DDとGBを接続する『64GBケーブル』を使った野心作『DT（仮）』のプロデューサー遠藤雅伸氏がこれからのゲームについて語ってくれた。



2000. 01 ／550yen

特集●64DD&ランドネット　セメントマッチinファミ通64+
特報●カードヒーロー
徹底紹介●巨人のドシン1／スターツインズ
徹底解析●スーパーロボット大戦64／カスタムロボ
別冊付録●ポケットモンスター金・銀　冒険ガイド①

●待ちに待った64DDソフト、『巨人のドシン1』の制作者、飯田和敏氏のインタビュー。またゲームボーイ史上に残る名作になるとの声が多い『カードヒーロー』の特報も必見だ。



2000. 02 ／550yen

特集●Beyond the N Ages
徹底紹介●カードヒーロー
徹底解析●スーパーロボット大戦64／悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド　オブ　コーネル～／ドンキーコング64／マリオパーティ2　ほか
別冊付録●ポケットモンスター金・銀　冒険ガイド②

●今回は任天堂の歴史を振り返る大特集。巻頭クロストークはつねに新しい遊びを生み続けるクリエイター、中村光一氏だ。



2000. 03 ／550yen

徹底紹介●カードヒーロー
徹底解析●悪魔城ドラキュラ黙示禄外伝～レジェンドオブ コーネル～/バイオハザード2/ドンキーコング64/マリーのアトリエ・エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～　ほか
別冊付録●ポケットモンスター金・銀　冒険ガイド③
マンスリーソフトファイル　1999

●今回のあそぶのうみそでは、『女神転生』シリーズを生みだした岡田耕始氏が登場。N64とGBのゼルダ新作情報も見逃せない！



2000. 04 ／550yen

特集●ゲームというお仕事
特集●ゲームの系譜
徹底紹介●不思議のダンジョン　風来のシレン 2～鬼襲来!　シレン城!
徹底解析●バイオハザード2／ドンキーコング64／ドンキーコングGB　ディンキーコング&ディクシーコング
別冊付録●カードヒーロー+最強バトラーへの道①初級編

●パズルゲームの系譜をたどるミニ特集に加えて、『ポケモン金・銀』に関する記事が新連載で登場！

備品コレクターズ 3

備品コレクターズ vol.3



備品博士とヤッタ君

アテナに行ってきちゃいました!!









第3回　はがきに書くのは宛名の巻　in　アテナ

今月の目玉備品

■わしは備品博士じゃ。今回で3回目となるこのコーナー。みんなはもう覚えてくれたかの？このコーナーでは、わしと助手のヤッタ君が備品をゲットしつつ、ソフトハウスの紹介をする、というコーナーじゃぞ。さて今回のヤッタ君の行き先は新宿区坂町にあるアテナじゃ。
○ちょっとインパクトあったね。会議室に入った途端、雀卓があるんだもの。（写真中央）
■ふむ、アテナと言えば麻雀じゃの。『プロ麻雀　極』シリーズはユーザーからの支持も熱いようじゃ。ほかにも自分でゲームが作れてしまうソフト『デザエモン』などがあるんじゃ。
○しかも、担当の人が初めて女性の人だったんだよ！　そんでゲーム業界のことをいろいろ教えてもらったよ。やっぱり大人だね。写真じゃ飲んだくれにしか見えないけど。（写真下）
■ゲーム業界も女性の進出が目覚ましいのう、女性ならではの観点からいろんな発想が生まれるかもしれんしの。さて今月の質問じゃが、シリーズもの続編はまだ未定のようじゃな。
○でも人気シリーズだけに、ファミコンとかで出るかもしれないよね!!
■それを言うならぴーえ……い、いやドルフィン（仮）じゃろ。てなわけでシーユー来月！

質問
Q.『極』シリーズや、『デザエモン』シリーズの続編はどうなの？
A.ふたつとも続編はまだ未定ですね。続編ではありませんが、GBでは『井出洋介の麻雀教室GB』を現在開発中ですので、麻雀好きな方はこちらもどうぞ。



やったぜ！
役満クラス！

備品データ：特製夜光虫IIワイン、プロ麻雀極湯呑み、手ぬぐい×2、デザエモン2のネックピース×3、アテナいろいろステッカー×15、アテナ封筒(大)×6、封筒(小)×7、夜光虫IIレターパッド(かなりたくさん)、特製テレカ×4(プロ麻雀極、夜光虫GB、夜光虫II、デザエモンPLUS)

本誌鑑定評価額 リーチイッパツドラ10

気になる今回の備品の当選者は……
広島県　バロン亮作君　17歳　に決定！
おっとっと！　お酒は20歳になってから！

このコーナーではみんなの質問を大募集！　熱い情熱のこもった質問を送ってくれたキミには、各ソフトハウスから頂いた貴重な備品の数々をプレゼント！　「最近もうかってますか？」みたいな質問でもぜんぜんオーケーだ!!　あて先は“FromREADERs備コレ係”まで。

次回は……
ジョルダン
みんなの応募を待ってるぞ！

はがきか、E-mailで応募しよう

必要事項
❶潜入してほしいソフトハウス
❷聞いてみたいことアレコレ
❸ソフトハウスへの応援メッセージ

今月のお茶
（略してこんちゃ）
好きなものを選べ！って言われました編



飲み物データnomimono-data
FILE 3:Athena
今回はなんと4つもだしてくれました。せっかくだからまとめて全部飲みましたよ。味？　伝説の飲み物、タブクリアみたいなもん。
総合評価：★★★★



○今月の任天堂ファンにひとことのコーナー byGBをこよなく愛するキックボードの似合う吉田さん（セールスプロモーション部）
パープロ2めっちゃおもしろいっす、みんなもやるべし。GBの『プロ麻雀　極GBII』もよろしくね！

64+ MONTHLY DATA

売り上げ TOP10 協力店リスト

■北海道
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
TSUTAYA　篠路店／札幌インター店／小樽店／滝川店／美幌店
TVパニック　登別店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／登別店　旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ファミコンショップツインズ　桜木店／千歳店

■青森県
TSUTAYA　浜館店
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
そうご電器ソフトYES　東バイパス店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店

■秋田県
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店

■岩手県
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店

■宮城県
TSUTAYA　田子店
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店

■山形県
TSUTAYA　東青田店
Wonder Goo　米沢店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　寿店／南陽ソフト館／桧ソフト館
蔦屋　寒河江店
ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店

■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店

■新潟県
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店

■長野県
TSUTAYA　伊那店／南松本店
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店

■群馬県
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店

■栃木県
TSUTAYA　作新学院前店／自治医大店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店

■茨城県
Jack　竜ヶ崎店
TSUTAYA　日立城南店
TVパニック　神立店／土浦店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店

■埼玉県
Piw/ぴゅう　北浦和店
TSUTAYA　PIER所沢東店／新所沢店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ　志木店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／新所沢店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店／越谷店
プリズムランド　加須店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　霞ヶ関店／所沢店／鶴ヶ島店／入間店
りんでんぱうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店

■東京都
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／吉祥寺店／国立店／
TSUTAYA　三軒茶屋店／大森町駅前店／サンストリート亀戸店／三鷹新川店／椎名町店
TVパニック　蒲田店／雑色店／昭島店／赤羽店
アール　本町店
アイワールド　東大和店
えのもと玩具店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
コユキヤ玩具店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／渋谷店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
新宿TSUTAYA
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
セレクト・イン キムラヤ　サンストリート店
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店／平和台店
ネバーランド　浜田山店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／田無店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
ミルキーウエイ　さかい
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ヨッシーのせんべい　初台店
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店

■千葉県
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
丸井　柏店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
ヨッシーのせんべい　大久保店／津田沼本店

■神奈川県
BIG　港北NT店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
ガリバー　京町店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　東海岸店／白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／平塚店／緑ケ丘店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店

■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店

■静岡県
100満ボルト　浜松本店／駅南店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／富士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ドリーム
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／富士宮店／本吉原店

■愛知県
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
TSUTAYA　上社駅前店／新城東店
一休さん　本店／御器所店／大曽根店／南区店
エイデン　岡崎店／蟹江店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハーモニー　高蔵寺店
ハイパーファミコング　上和田店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコンランド　豊橋小松店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／津島店／アピタ港店／一宮北店／稲沢小池店／岩倉店／江南店／桜木店／尾西三条店
ファミラン　豊田南店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店

■岐阜県
COMG!　茜部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
TSUTAYA　ノースウエスト店／糸貫店
エイデン　高山店／多治見インター店／大垣店／大垣南店／美濃加茂店／瑞浪店
キッズクラブチャオ　明智店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
バローキッズクラブチャオ　領下店
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店
マジカルステーション　土岐店／各務原店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店

■三重県
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
クロスロード
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
ビルフェロー　桑名 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店

■奈良県
遊コン　奈良店

■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
おもっちゃマン　和歌山店
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店

■滋賀県
PAPYRUS　八日市店
TSUTAYA　浜大津アーカス店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
マジカルガーデン　堅田店

■京都府
(株)あさだ
TSUTAYA　西院店
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　常盤店／大将軍店／梅津店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店
ビルフェロー　亀岡サティ店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店

■石川県
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／金沢いろは店／井林店

■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／清水店／二口店

■福井県
TSUTAYA　若杉店
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　エスカ店／神明店／武生店

■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
TSUTAYA　東香里店／梅田堂山店／美章園店
ヴイステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
スタンバイあにまにあ
そごう大阪店 おもちゃ売場
蔦屋書店　ベルパルレ国道1号線店
トイプラザ　光明池店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／万代店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップ ジョイ　寝屋川駅前店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店／谷六店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
ヤマギワソフト　大阪店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店

■兵庫県
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Tokio　つかしん店
TSUTAYA　阪神出屋敷駅店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　芦屋店／春日台店／水道筋店／西明石店／打出店／白川台店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
ファミーズ　サンクスバラ公園店／サンクス西野店／サンクス大鹿店
ファミコンショップPOPLAND　須磨店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／逆瀬川店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／学園都市店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店

■広島県
COMG!　福山蔵王店／本通店
TSUTAYA　楠木店
ゲームアーク　因島店／呉店／三原店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
遊コン　福山店

■岡山県
EVE　水島店
TSUTAYA　ノースランド店／清輝橋店／倉吉店／津島モール店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!

■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店

■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店

■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
丸和　小郡店

■香川県
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴイステーション　屋島店／丸亀店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店

■徳島県
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店

■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店

■愛媛県
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー

■福岡県
COMG!　永犬丸店
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／大牟田駅前店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　ザ・モール小倉店／城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル

■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店

■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店／
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店

■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店

■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日出店／日田店／別府店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館

■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ファミコンソフト パル
ベストソフトタウン　都城店
ベストビデオ　大塚店 TVゲームコーナー／日南店 TVゲームコーナー

■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店／鹿屋店
マリオの店　城西店／西駅店

■沖縄県
TSUTAYA 山内店

イトーヨーカドー　ゲーム取扱い店
JUSCO　ジャスコ株式会社　ゲーム取扱い店
Daiei　ゲーム取扱い店
カメレオンクラブ　全店
TOPBOY　TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE　全店
ファミコンショップ わんぱくこぞう　全店
7-ELEVEN　全店
Circle K　全店
サンクス　全店
FamilyMart　全店
四国スパー　全店
LAWSON　全店

ゲームWave

GameWave

ゲームの情報と頭の悪さは日本一の情報番組！

ON AIR

テレビ東京	深夜 1:15〜1:45
テレビ大阪	深夜 1:45〜2:15
テレビ愛知	深夜12:45〜1:15

毎週水曜日絶賛放送中！



Main Feature Articles

*豪華ゲストを迎えての爆笑トークゲーム番組

毎週水曜日深夜の合い言葉、"ビバ！ ゲームWave＆ラヴ＆ピース！"。えーワケわかりません。ワケがわからなくても、ちゃんと見てくれよ。もうお気づきの人も多いと思いますが、ゲームWaveは新装開店リニューアル。毎回豪華ゲストをお迎えしてのトーク形式となりました。有名ゲームクリエイターはもちろん、ゲーム業界の偉人変人まで、じゃんじゃんバリバリお呼びしちゃいます。またまた新コーナーも充実野菜、司会の伊集院＆川村、そして我らが浜村編集長もテンションあげて、最新のゲーム情報をお届けしちゃいます。笑いあり、お色気ありの新生ゲームWaveは、毎週水曜日深夜ですよーだ！



⬆毎回、話題のゲーム業界人をお呼びして、最新情報や極秘情報を聞き出す。スクープ情報が飛び出す！



⬆人気ゲームクリエイターの知られざる素顔が見られるかも。



⬅笑いもあり。伊集院のボケ炸裂だ。川村も体を張って応戦。

浜さん・光のすげぇイイ話

全米興行収入ナンバーワン！ 全世界を震撼させた話題のコーナーが装いも新たに復活。ゲーム業界のウラ事情を週刊ファミ通編集長の浜村通信が暴露する！ ゲーム業界人も注目のイチオシ企画、これを見なくちゃゲームなど語れない！



Famitsu Express

*ファミ通 NEWS EXPRESS

週刊ファミ通をはじめとするファミ通グループ各誌との連動企画。週刊ファミ通で紹介された"速報"、"特報"などの最新ゲーム情報はもちろん、ゲーム業界の旬な出来事、いま話題の有名ゲームクリエイターのインタビューなどが満載。そのうえ、放送日翌日（木曜日）に発売されるゲームソフトを厳選して紹介するIN STORE NOW！のコーナーも注目。何を買おうか迷っている人は必見。ゲームファンなら要チェック。見なきゃソンする情報コーナーだ！

Gamer School

*熱血!! ゲーマー予備校

4月からのレギュラー獲得を賭けて、川村ひかるちゃんとアンタッチャブルがし烈なゲームバトルを繰り広げるこのコーナー。



「ヤラセ無しのガチンコ勝負。負けたらホントに番組降板！」とは番組スタッフの弁。芸能界って恐い。

提供
任天堂 / ドリームキャスト / ファミ通 / 他

ファミ通64+
Nintendo powered by ファミ通

STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　田原誠司
副編集長　宮川 隆
デスク　山本善宣
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　吉村順司／秋山 誠／神保憲史／堤 俊浩／篠原元貴／中野岳人／渡邉 忍／永山洋輔／美谷広海／高島 朗
制作スタッフ　宮本大輔
ライティング　Vice Vishop
ワリオランド3 不思議なオルゴール　88
飯田和敏
巨人のドシン1　100
大美賀隆
糸井重里のバス釣りNo.1決定版！　68
サカタカツミ
ゲームのハテナ　112
高畑正幸
ステーショナリーショーケース　78
長尾 剛
ポケモン☆シェルター　105
行谷則敏
DDF　56
特集2　ゲームの系譜　80
長谷部 勲
星のカービィ64　58
増田 厚
ポケモン金・銀64+放送局　98
三上 充
バスラッシュPR　30
百渓 曜
実況パワフルプロ野球2000　24
パワプロクンポケット2　28
デザイン　Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則
ニンテンドウパワープレイングマニュアル　48
Ash Graphics
ステーショナリーショーケース Format　78
ゲームのハテナ Format　112
Pero
ワリオランド3 不思議なオルゴール　88
tgb　TGB DESIGN
特集2　ゲームの系譜　80
小池 光
MONTHLY SOFT FILE Format&Icon　114
diceKsaito　斉藤大助
糸井重里のバス釣りNo.1決定版！　68
pri　プリグラフィックス
カードヒーロー 別冊付録
BLUE　ブルー　中村 治／岡田克己
実況パワフルプロ野球2000　24
パワプロクンポケット2　28
ポケモン金・銀64+放送局　98
マリオゴルフ倶楽部　106
PROPELLER ART WORKS CO.,LTD.　プロペラアートワークス
RPGツクールGB　94
ポケモン☆シェルター　102
PEPPER SHOP　ペッパーショップ　古賀 学
HOBBY ENGINE Format　74
マッハ55号　小西忠明
特集1　ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　14
DDF　56
ララスー・プーポ・ラボ
巨人のドシン1　100
Leeway STUDIO　リーウェイスタジオ　岸本治恵
64++　108
rocka graphica　ロッカ・グラフィカ　真々田 稔
星のカービィ64　58
フォトグラフ　スタジオアトム
イラストレーション　あべかよこ
特報　GB書き換えスタート　12
英二 武
NEXT ISSUE　130
西小野ゆうこ
ゲームのハテナ　112
姫野かげまる
ポケモン金・銀64+放送局　98
制作進行　樽本義之／藤田 昇
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業　後藤 剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　任天堂株式会社

NEXT ISSUE

ファミ通64+ 6月号

アスキー
2000年4月21日発売
特別定価550円（税込み）



創刊一周年を記念して、次号では誌面のリニューアルを敢行予定。より新鮮で密度の濃いゲーム情報をお届けするべく、新コーナーも続出。要望が高いクロスレビューなども新設されるぞ。巻頭特集は『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』。アノ人のインタビューとともに、この春最大の話題作を徹底的に解析する。カードバトルが熱い『カードヒーロー』の別冊付録も、空前の大ボリュームでお届けするぞ！

6月号は 4月21日(金)発売

特別定価 550円

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 5月号のアンケートにお答えください

❶ ファミ通64+の5月号でおもしろかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

❷ 逆につまらなかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	64+ MONTHLY DATA	14	特集2　ゲームの系譜
2	特報　GB用ソフト書き換えスタート！	15	徹底解析　ワリオランド3 不思議なオルゴール
3	特集1 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	16	徹底解析　RPGツクールGB
4	実況パワフルプロ野球2000／パワプロクンポケット2	17	ポケモン金・銀64+放送局
5	ぞくぞくヒーローズ	18	巨人のドシン1
6	スターオーシャン ブルースフィア	19	ポケモン☆シェルター
7	真・女神転生デビルチルドレン『黒の書』／『赤の書』	20	マリオゴルフ倶楽部
8	ニンテンドウパワープレイングマニュアル	21	64++ ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
9	DDF	22	ゲームのハテナ
10	徹底解析　星のカービィ64	23	MONTHLY SOFT FILE
11	徹底解析　糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！	24	From READERs
12	HOBBY ENGINE	25	付録　カードヒーロー
13	ステーショナリー・ショーケース		

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

151-8720

（受取人）
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部

ファミ通64+ 5月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
☎（　　）　―		希望するプレゼント番号(p113)		
Eメールアドレス				

本書に対するご意見・ご感想　ペンネーム　（匿名希望）

※本書に対するご意見・ご感想はFrom READERsに掲載される場合があります。

ファミ通64+ 5月号アンケート エンピツで記入して下さい

❶おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

❷つまらなかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

❸学年・職業
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

❹持っているゲーム機
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

❺N64ゲームの購入数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

❻GBゲームの購入数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

❼1ヵ月のおこづかい
1 2 3 4 5 6 7 8

❽ゲームにかけるお金
1 2 3 4 5 6 7 8

❾インターネット
1 2 3 4 5

❿購読している雑誌
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

⓫ゲーム以外の趣味
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

⓬NPの書き換え
1 2 3 4

⓭NP書き換え希望のゲーム

GB		SFC	

⓮期待の新作ゲーム

❸学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

❹あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.64DD 3.ゲームボーイカラー 4.ゲームボーイライト 5.ゲームボーイポケット 6.ゲームボーイ 7.スーパーファミコン 8.ファミコン 9.プレイステーション 10.プレイステーション2 11.ポケットステーション 12.セガサターン 13.ドリームキャスト 14.ビジュアルメモリ 15.ワンダースワン 16.ネオジオ 17.ネオジオポケット 18.ネオジオポケットカラー

❺あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

❻同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

❼あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

❽おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

❾あなたはインターネットをやったことがありますか？
(やったことがある人でEメールアドレスを持っている人は表面に記入してください)
1.ない 2.やってみたいとは思う 3.やったことはあるが頻繁にはやらない 4.頻繁にやっている 5.ホームページを持っている

❿あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.コロコロコミック 16.コミックボンボン

⓫ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。
1.スポーツ 2.スポーツ観戦 3.釣り 4.プラモデル・模型 5.カラオケ 6.CD鑑賞 7.アニメ全般 8.映画鑑賞 9.ビデオ鑑賞 10.トレーディングカードゲーム 11.読書 12.パソコン 13.その他

⓬あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

⓭ゲームボーイ、スーパーファミコンのなかで、ニンテンドウパワーの書き換えに入れて欲しいゲームを教えてください。

⓮これから発売されるニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DD、ドルフィンのソフトで欲しいものを教えてください。(3つまで)

ご協力ありがとうございました。


WonderSwan
PlayStation
NINTENDO64
GAME BOY COLOR
Dreamcast
Athena
ついに登場!!
プロ麻雀
極
D
KIWAME
ドリームキャスト用ソフト プロ麻雀 極D
3月30日発売予定 標準価格 4,800円(予価)
お求めやすい価格になりました。
お求め易い価格で、再登場!
プロ麻雀
極
PLUS II
KIWAME
SLPS 02645
プレイステーション用ソフト プロ麻雀 極 PLUSII [廉価版]
3月23日発売予定 標準価格 2,800円
プロ麻雀
極
天元戦編
内容充実!自信作!!
プロ麻雀 極 天元戦編
Pro-Mahjong KIWAME Tengensenhen
対応
SLPS02347
プレイステーション用ソフト プロ麻雀 極 天元戦編
好評発売中 標準価格 5,800円
NINTENDO 64用ソフト
プロ麻雀 極 64
プロ麻雀
極
64
KIWAME64
標準価格 6,800円
プレイステーション用ソフト
プロ麻雀 極PLUS (プレイステーション ザ・ベスト)
PlayStation the Best
プロ麻雀 極PLUS
KIWAME PLUS
SLPS 91134
標準価格 2,800円
ワンダースワン用ソフト
プロ麻雀 極for WonderSwan
プロ麻雀
極
for WonderSwan
標準価格 3,800円
ゲームボーイ&ゲームボーイカラー用ソフト
プロ麻雀 極 GBII
GAME BOY COLOR
プロ麻雀
極
GB
標準価格 4,200円

月刊ファミ通64+(プラス) [2000.05 3/21発売号] ファミ通64+ ロクヨン+プラス

●平成12年5月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第5号 通巻11号
●発行所 株式会社アスキー ●発行人/編集人 浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)

Nintendo powered by ファミ通

特別定価 550円 本体524円

T1107855050552

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 2000 雑誌 07855-05

月刊ファミ通64+（プラス）
[2000.05 3/21発売号]

ファミ通64+ ロクヨン＋プラス

● 特集 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

● ポケモン金・銀64+放送局

● 別冊付録『カードヒーロー+』中級編

ASCII